Toru Yoshida's Style

吉田徹 10分で女性を描くコツ250

玄光社MOOK

Drawing Women in 10 minutes

「ボトムズ」シリーズのアニメーターが教える美女の速描術

『装甲騎兵ボトムズ』や『蒼き流星レイズナー』の
ベテラン・アニメーター、吉田徹。
生き生きとした女性キャラクターの描写でも
知られる同氏が描いた250点以上の女性画をサンプルに、
短時間で描くコツや注意点を一挙に紹介！



Toru Yoshida's Style
吉田徹 10分で女性を描くコツ250
Drawing Women in 10 minutes

玄光社

























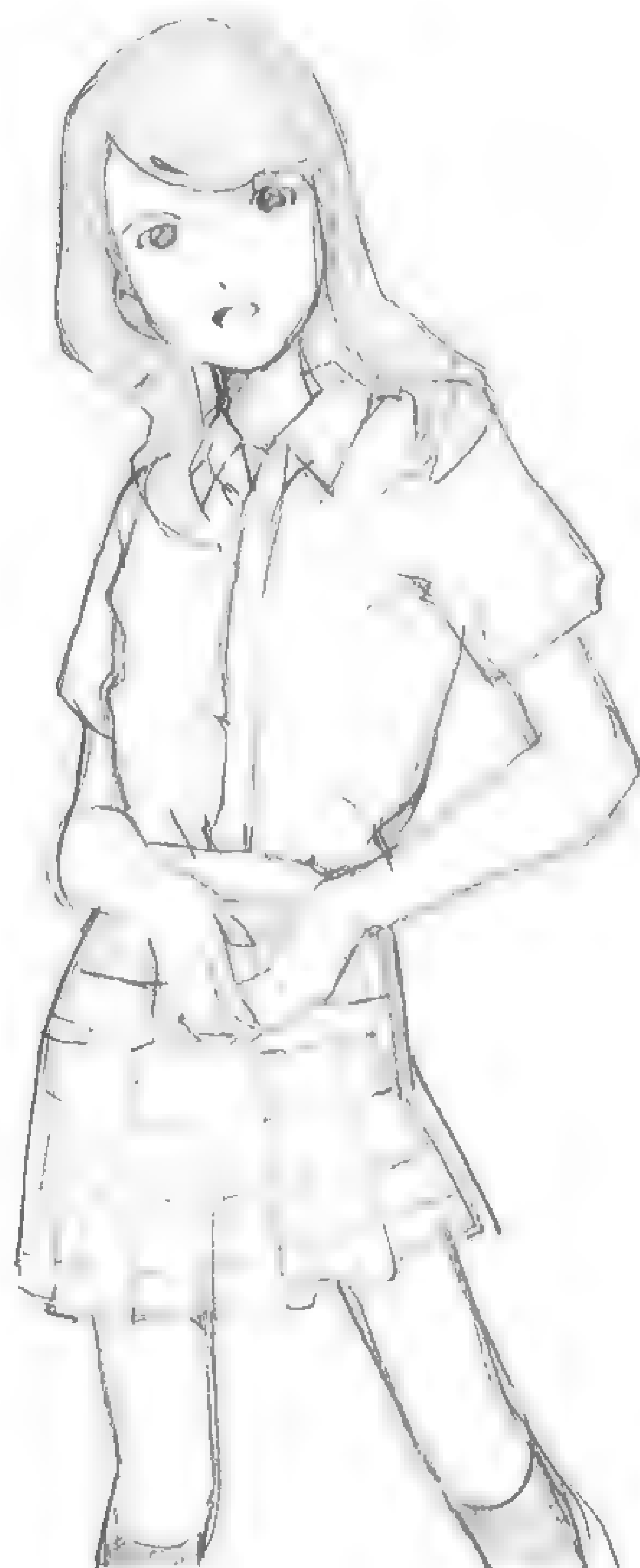




























C O N T E N T S

002 特選ギャラリー
022 はじめに
023 序章　HOW TO DRAW
LESSON 1…024
LESSON 2…026
LESSON 3…028
吉田徹の作画環境……030
031 第１章　キュート
066 10分スタディ 手を描く
067 第２章　セクシー
106 10分スタディ 目を描く
107 第３章　ファッション
144 10分スタディ シワを描く
145 第４章　写真を描く
157 第５章　応用編
サインペン＆一発描き…158
番外編 1
両手描きで描写力 UP!…170
番外編 2
プラス５分で表現力 UP!…172
174 あとがき

は じ め に

最初に断っておきますが、この本は一般的に見られる「女性キャラの描き方」や「女性を模写する方法」等の教則本ではありません。僕が写真を見ながら描いた女性の絵を集めた本ではありますが、写真の完コピ術をマスターする類の本ではありません。

短い時間で被写体の特徴を捉え、シルエットを見極め、自分流にアレンジして描くためのポイントやコツ、もっと正確に言えば僕流の描き方をまとめた本です。

なので、この本に書かれていることは吉田流の「女性を楽しく描く方法」であって、決して女性を描くためのスタンダードな作画方法ではありません。

ですが、このような思考のもとで絵を描くことは、その根源にある「楽しむ心」をくすぐり、描き続けることが出来るため、結果として技術も上達していくのだと思います。

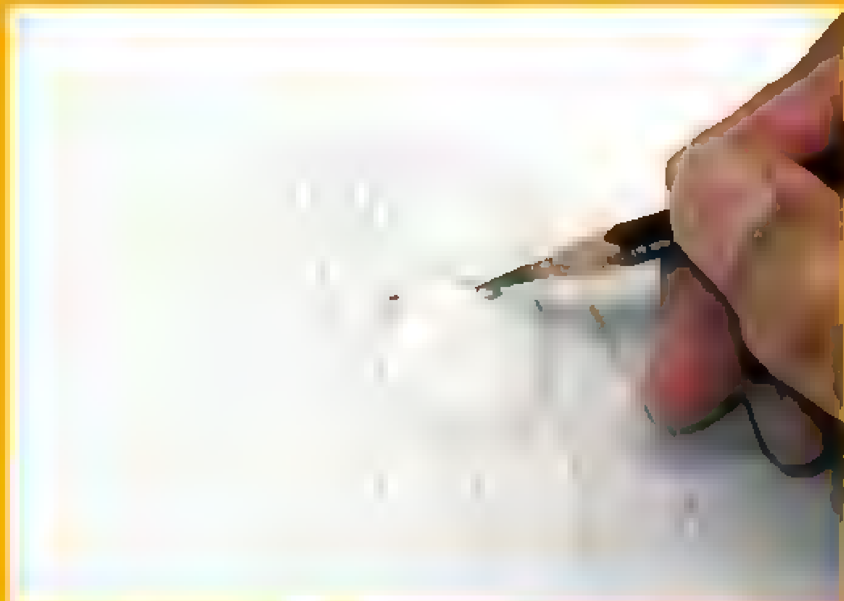
僕がそうであったように。

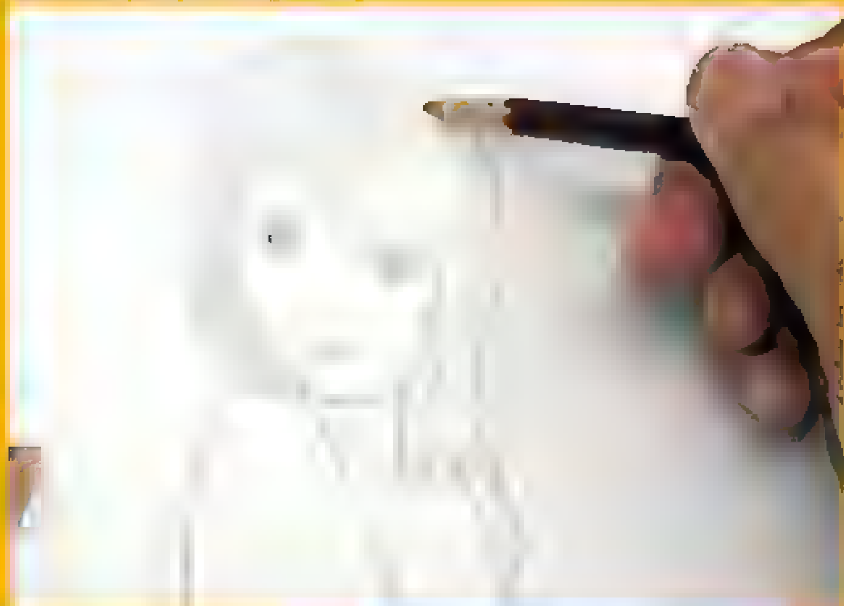
吉田徹

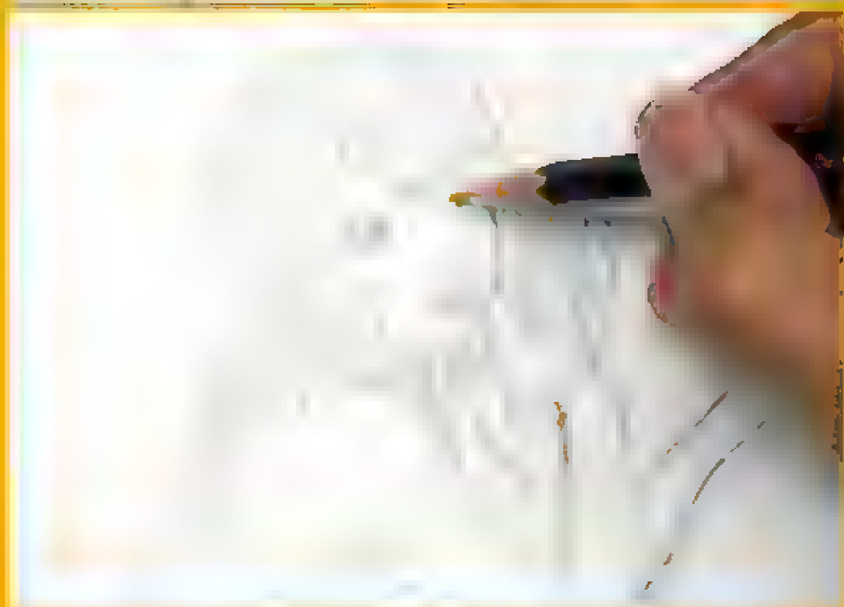
HOW TO DRAW

吉田徹の描写テクニック

吉田徹が描く女性はどれも生き生きとして見える。その描写テクニックの一端を、3段階の難易度のサンプルを基にレクチャーしていく。注意点等を参考にトライしてみよう。



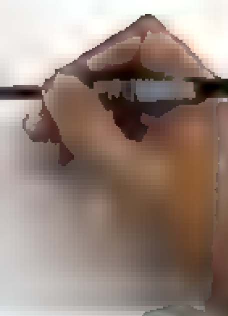


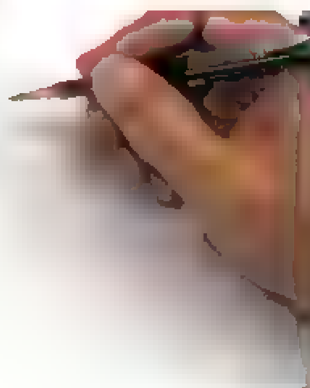


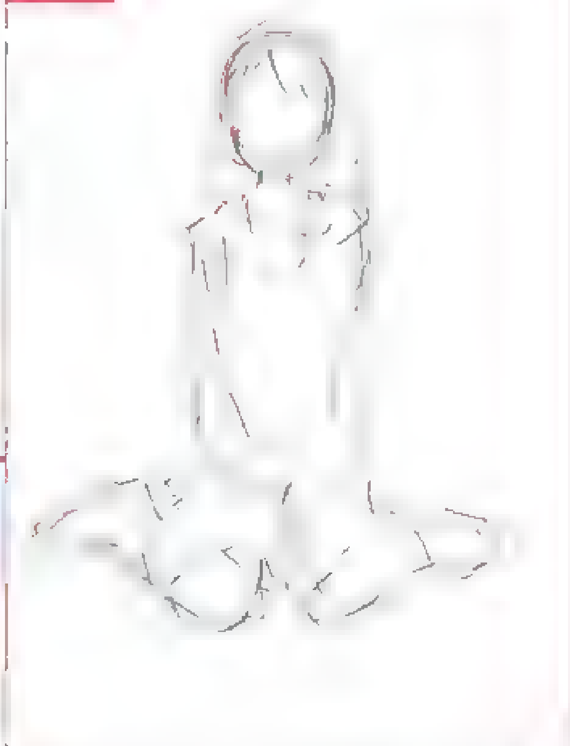
1 シンプルな姿勢

のは顔やバストアップです。でも全身を練習するなら止まったポーズ、特に
ポーズがおすすめ。鉛筆だけでどのように描いていくか見てみましょう。

1 頭部から肩、そして胴体から全身の線を引く。



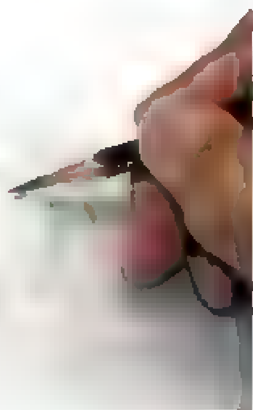




髪の毛のフォルム
していきます。

4 瞳を描き上げれば 1/3 は出来たも同然。

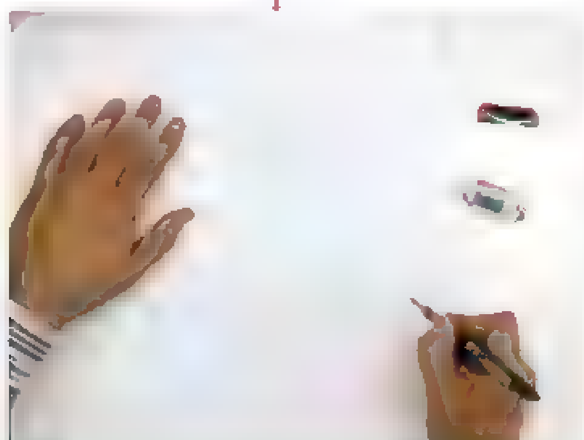
3 この段階で、大まかに目を描く。鉛筆の強弱に意識を。







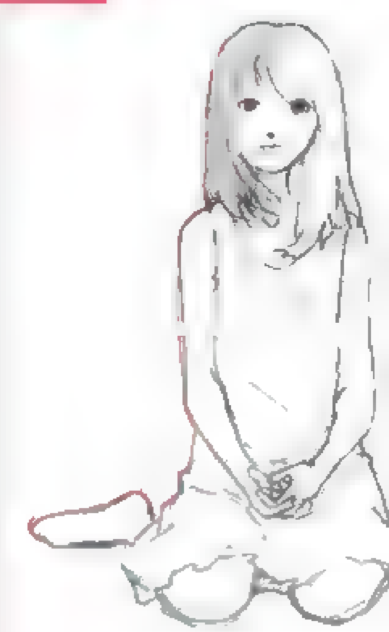
服のフォルム
強めに描く。





8 全体の線が描けたら
べてのアタリ線を消す





9 髪の毛や色付けした方
良い部分を塗っていく。



6 手や足、服のシワ等、細部を描き加えていく。

7 不要になったアタリ線を少しずつ消していく。

7分

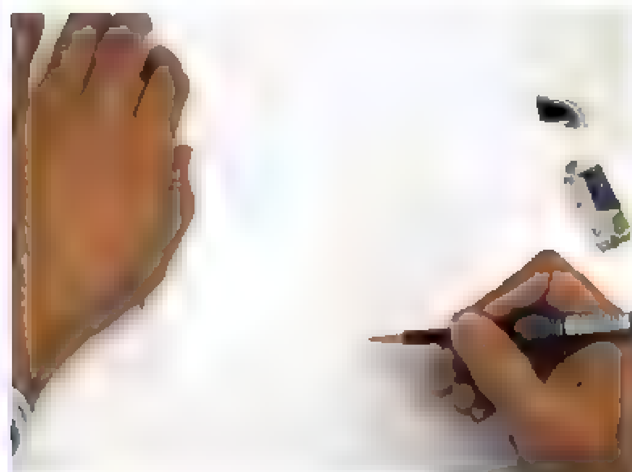


完成



LESSON 2 曲がりのある姿勢

立ち姿や座り姿のシンプルなポーズが描けるようになったら、少し関節を曲げたポーズに挑戦。筋肉の伸び縮みや体の軸の曲がり、服のシワの流れ方等に注意しながら描いていきます。



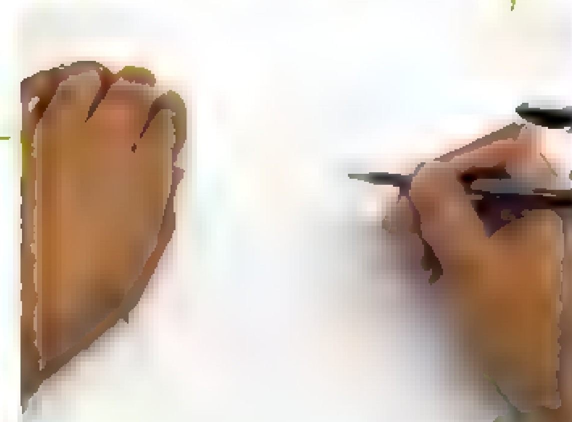
1 頭から首、肩や腰の位置のアタリを付けていく。



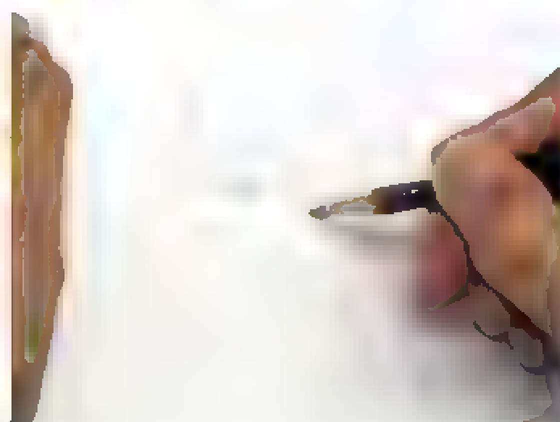


2 顔のパーツのアタリを付け、顔の向きを決める。

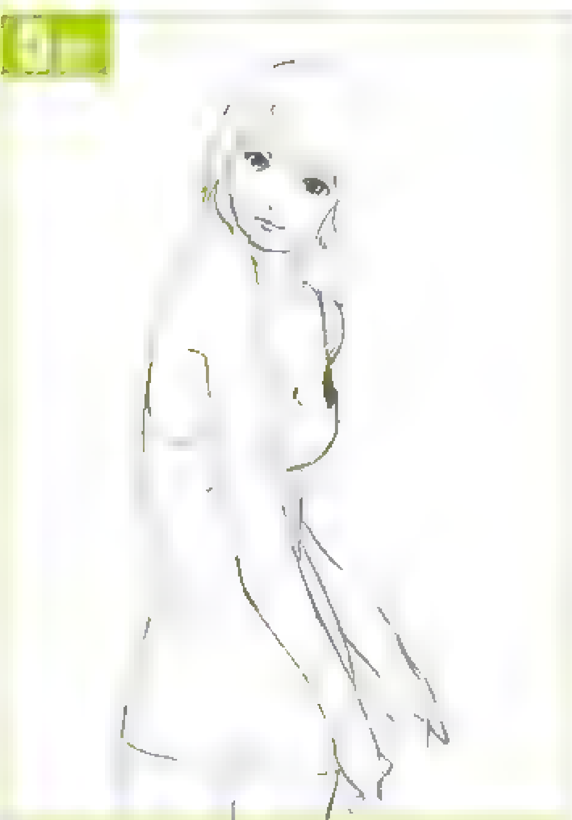
3 髪の毛と目のアタリを取って、表情を付ける。



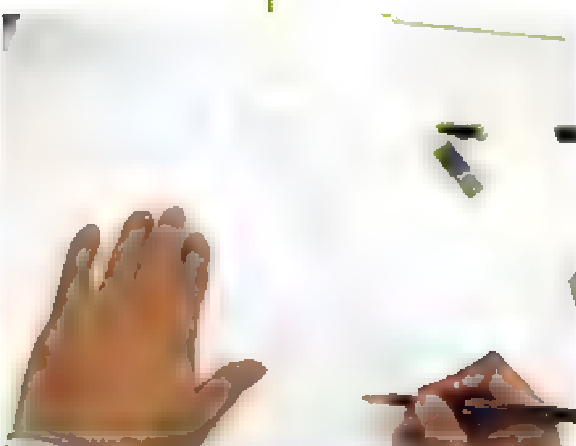
4 口や鼻を描き込んだら目にしっかり線を入れる。

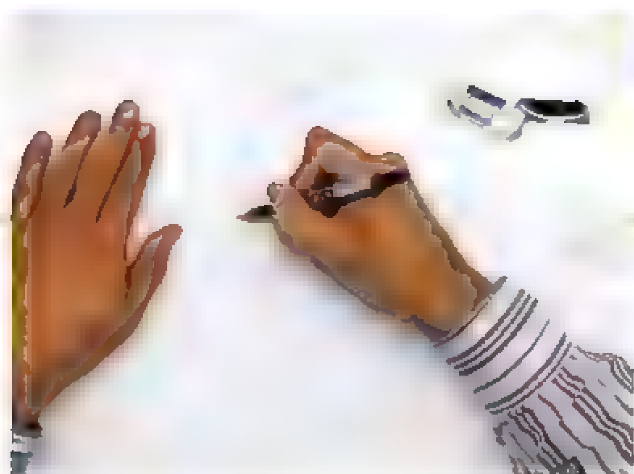






5 肩から背中、上半身と下半身のねじれに注意。





6 ボディラインが整ったら、衣服の厚みを出す。

7 手や指の形を整え、ディテールを描き込む。

8 アタリ線を消し、髪の毛を塗っていく。



9 アゴの下のラインを強調し、立体感を強調。



10 シンプルな服だったので8分で完成。





LESSON 3 捩れのある姿勢

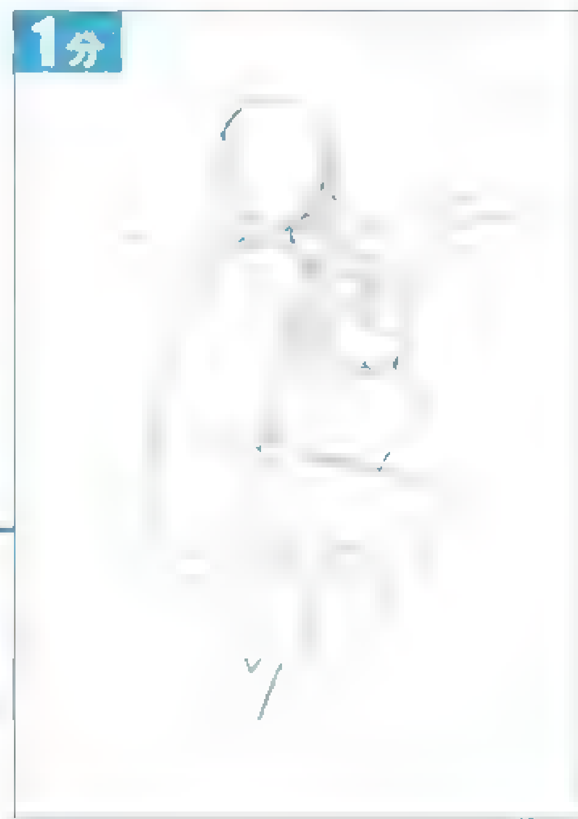
関節が曲がった立ちポーズより難しいのが横たわるポーズ。自ずと俯瞰から見た構図になり、重力の働きを描線で表すのが難しい。そのため、より多くのポイントを意識しなければならない。

1 立ちポーズ同様、頭からアタリを取る。



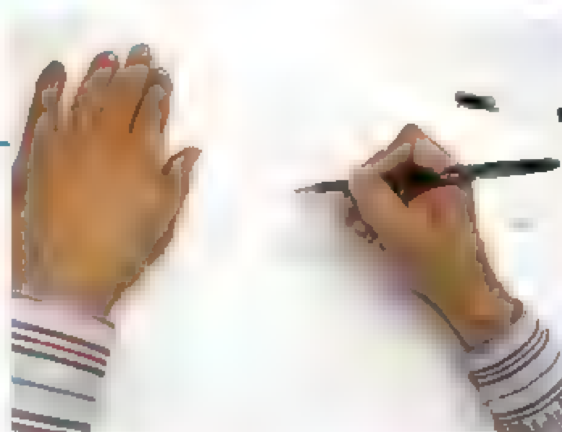


2 体を胸と背中の幅のブロックで捉える。



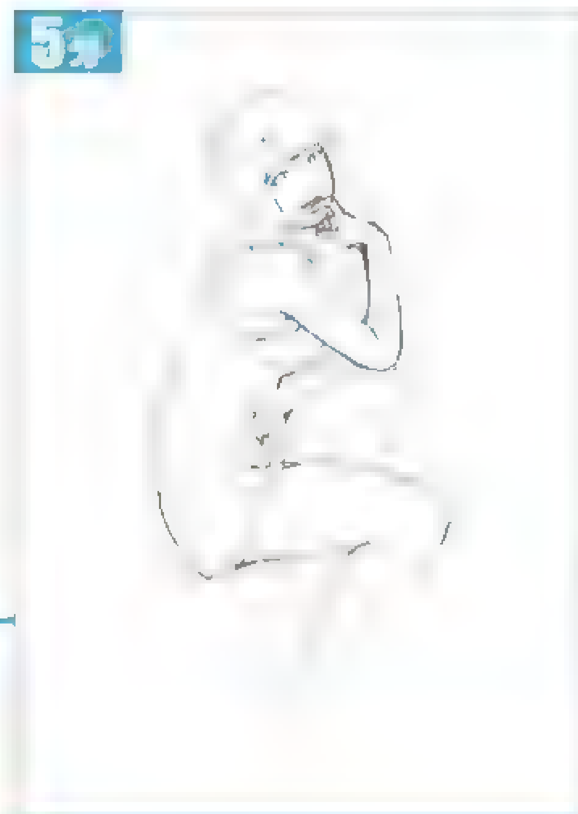


4 手前と奥を両腕と太ももの重なりで表現。



3 体に服のアタリを重ね、脇回りを描写。



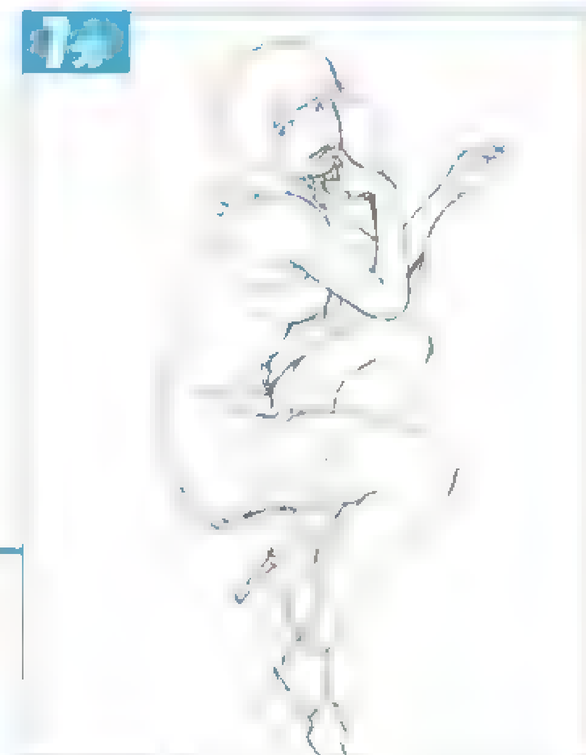


5 顔のパーツを起こし、手のアタリを取っていく。





6 服のシワ等のディテールを加えていく。

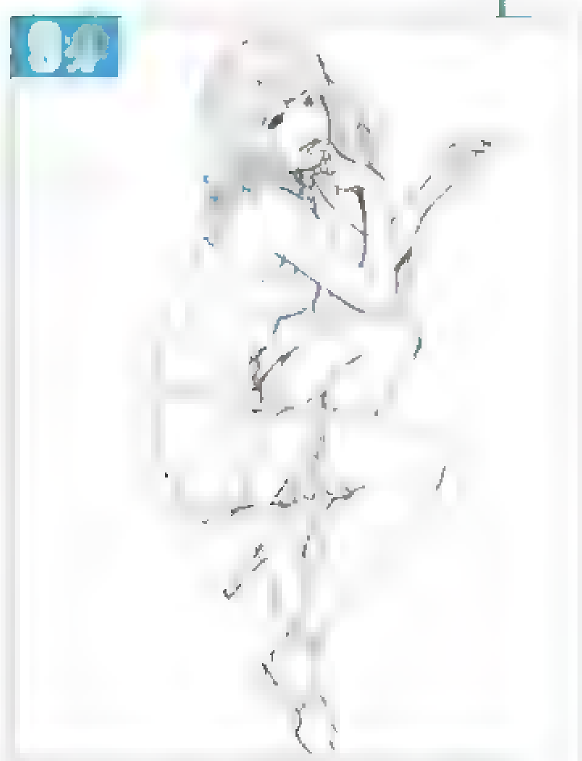


7 サンダル等を描き込みアタリを消していく。

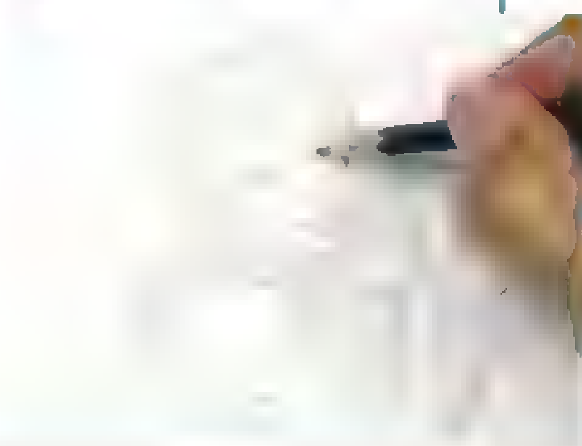


8 不要な線を消して、髪の毛を塗っていく。





9 瞳をさらに描き込み表情を豊かに演出する。

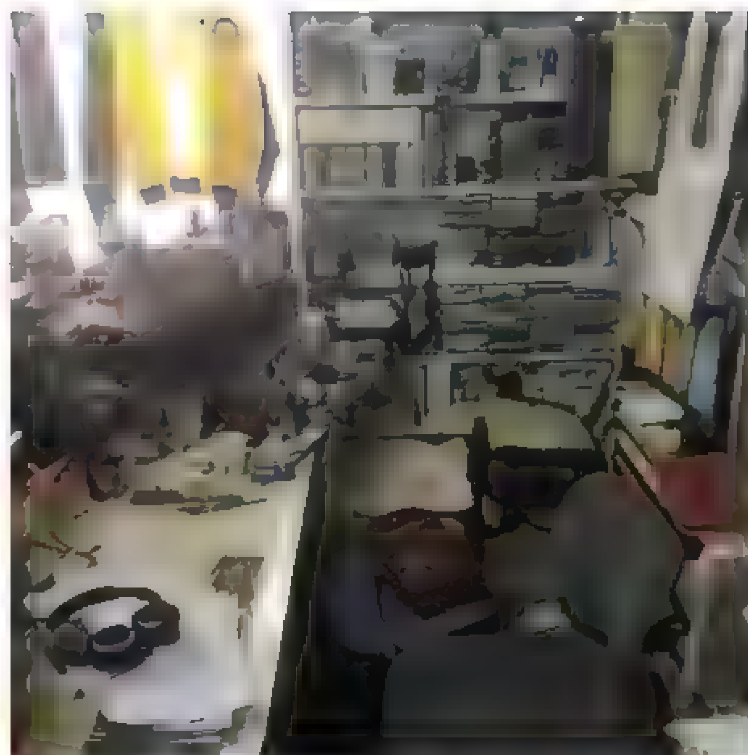


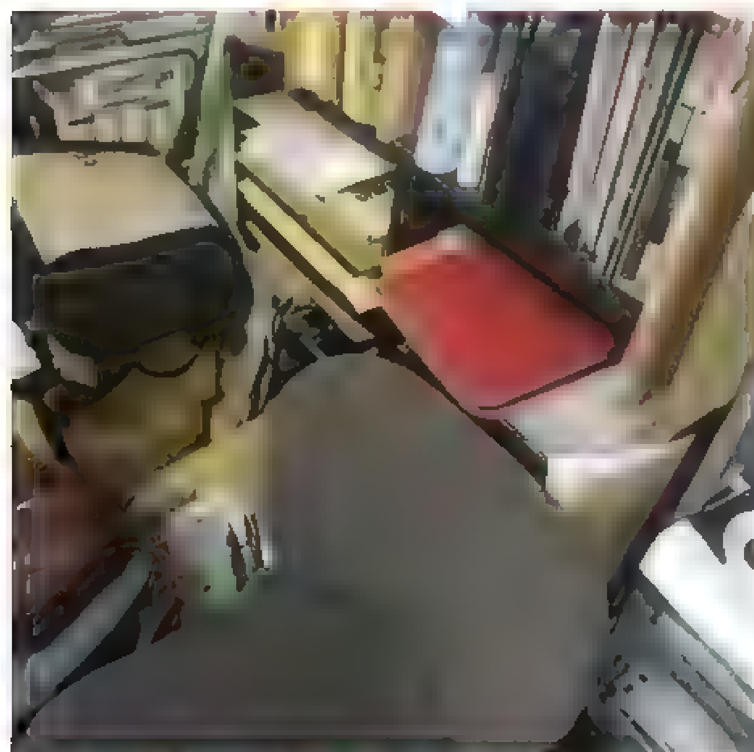


吉田徹の作画環境

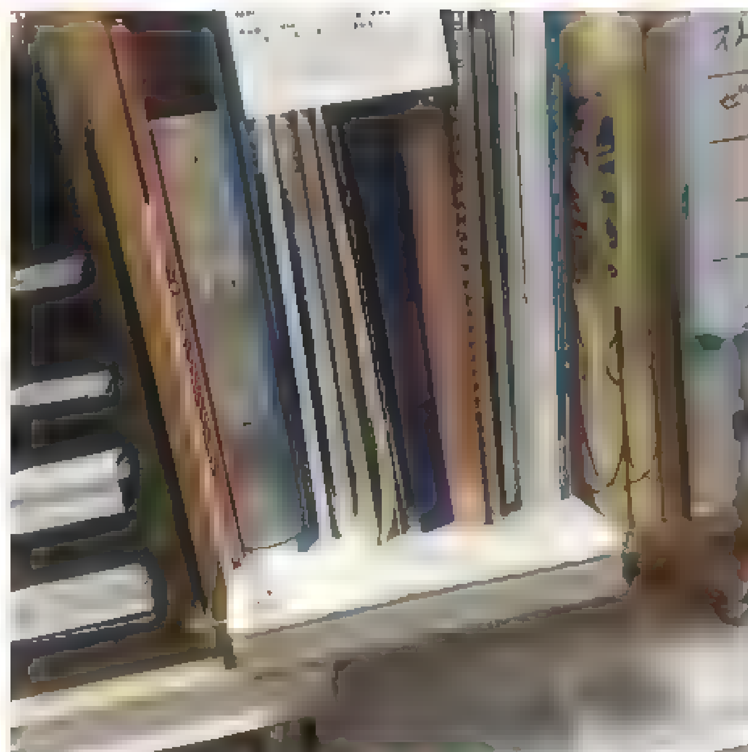
吉田徹はアニメーターであり、演出家でもある。その仕事場は大阪にあるアニメーションスタジオ、アニメアール。ここで数々のアニメーション作品の作画や絵コンテ等が吉田の手により生み出されている。本書に掲載している画稿の多くは本業の合い間や、専門学校のカリキュラムのひとつとして描いたものだ。しかしそれは息抜き等ではない。アニメーターとしていかに早く、いかに生き生きとした絵を描き出せるか。そのスキルアップに直結したものでもある。

雑然としながらも作業に集中するためのアイテムを揃えている



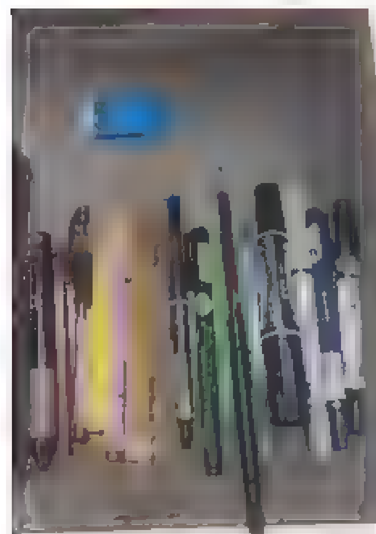


椅子のまわりには多くの[illegible]して[illegible]されている



作[illegible]ことの[illegible]資料を入れ替えている

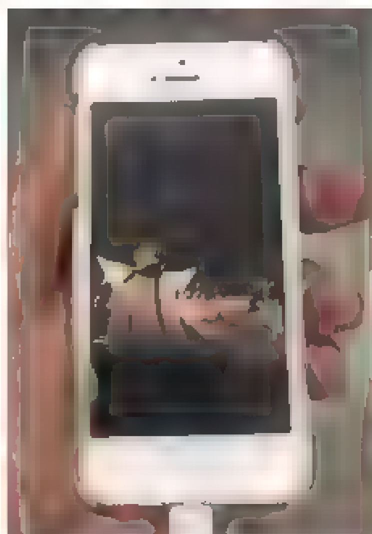
【使っている道具】



鉛筆＆サインペン
鉛筆は２Ｈ～４Ｂまでを用途に応じて使い分ける。鉛筆もサインペンもメーカーのこだわりはなし。



消しゴム
愛用のものは百均の「訳あり消しゴム」。大きさも形もバラバラながら、コスパの良さが魅力とのこと。



スマホ
女性絵は写真をスマホに表示し、描く。理由はモニターよりも、目の移動距離が少ないから。

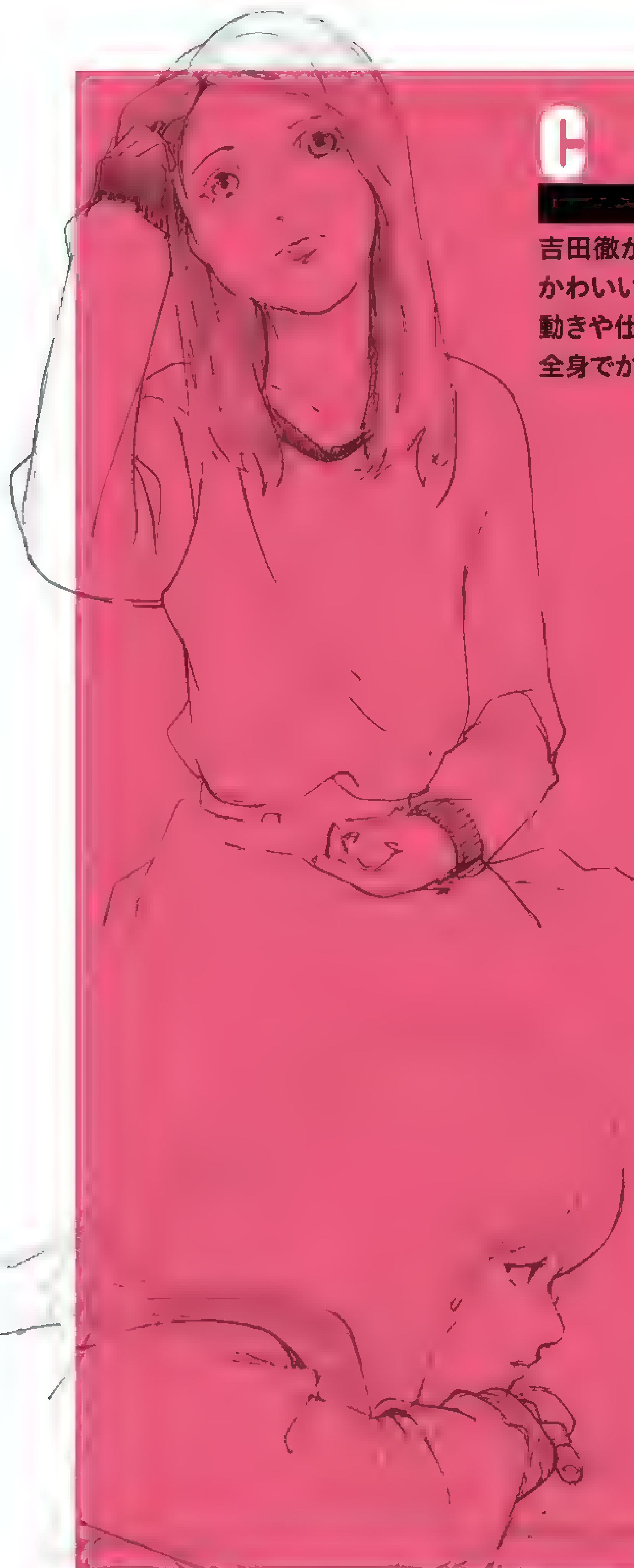


タブレット
普段はスマホだが、複雑な服の柄やシワ等、画像の細部を確認することの多い写真の時に使用する。

CUTE

キュート

吉田徹が描き出すキュートな美少女は、顔がかわいいだけじゃない。被写体のちょっとした動きや仕草を拾って描いている。それによって、全身でかわいらしさを演出しているのが魅力だ。









ピースサインの手を半分くらい服で隠してるのがポイントですね。胸元にはメガネをかけてみたり。少しだけ時間をかけて小物を描くとかわいさもアップします。

お祭りで女性がふと見せる情景。お面を頭に乗せることでアクセントを作っています。着物は、帯／模様を含めて、ラフな線でザックリ仕上げました。



頭のバランスに気を付ける

横顔のバランスは注意して描きましょう。頭が大きくなり過ぎたり、逆に小さくなり過ぎたりしやすいです。

前髪でまゆ毛を隠して、あえて描きませんでした。その方が目のくりくり感を強調できます。頭の上に見える大きなリボンも、かわいさのアクセントを付けるために添えました。

空描きって大事です。それは描きたい線を空中でなぞって、手になぞり方を覚えさせることなんです。そのおかげで顔をさらっときれいに描けてます。

パーツ別に構成を考える

顔と体、スカートの部分、椅子と、パーツが3つに分かれています。なので、それぞれをドッキングさせるだけって考えると描きやすいですね。



足をガーッと広げています。だから当然スカートのシルエットも広く取らないとおかしくなりますね。

奥に行くほど濃い色に

手前の髪と奥の髪の質感の違いは、色の濃淡で分ければ手早く描けますよね。

シワの流れ方に注意！

右腕が前に出てる感じ。これは、二の腕部分のシワの重ね方でうまく出せたかなと。

注目してほしいのはなんと言っても下半身。少し前に突き出た感じの腰回りのくびれとか。左太ももの微妙に見える筋肉の分かれめとか。細かくこだわりを盛り込んでます。

微妙に傾いた顔は難しいですよね。この顔はまず、さっとラフを取ります。そこから納得するまで、同じ絵を何回も描いてみましょう。練習になるはずです。

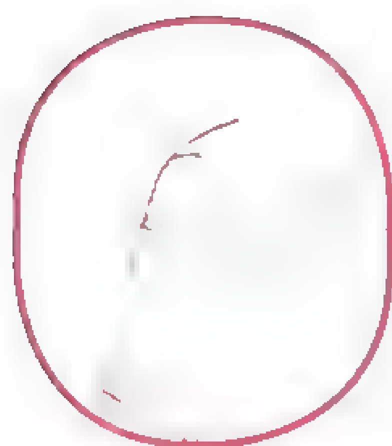
絵を見た人の視線が顔に集まるようにしたかった。かわいい顔の美女、っていうのを意識して描きました。ちょっとHな下の方を見せないように（笑）。

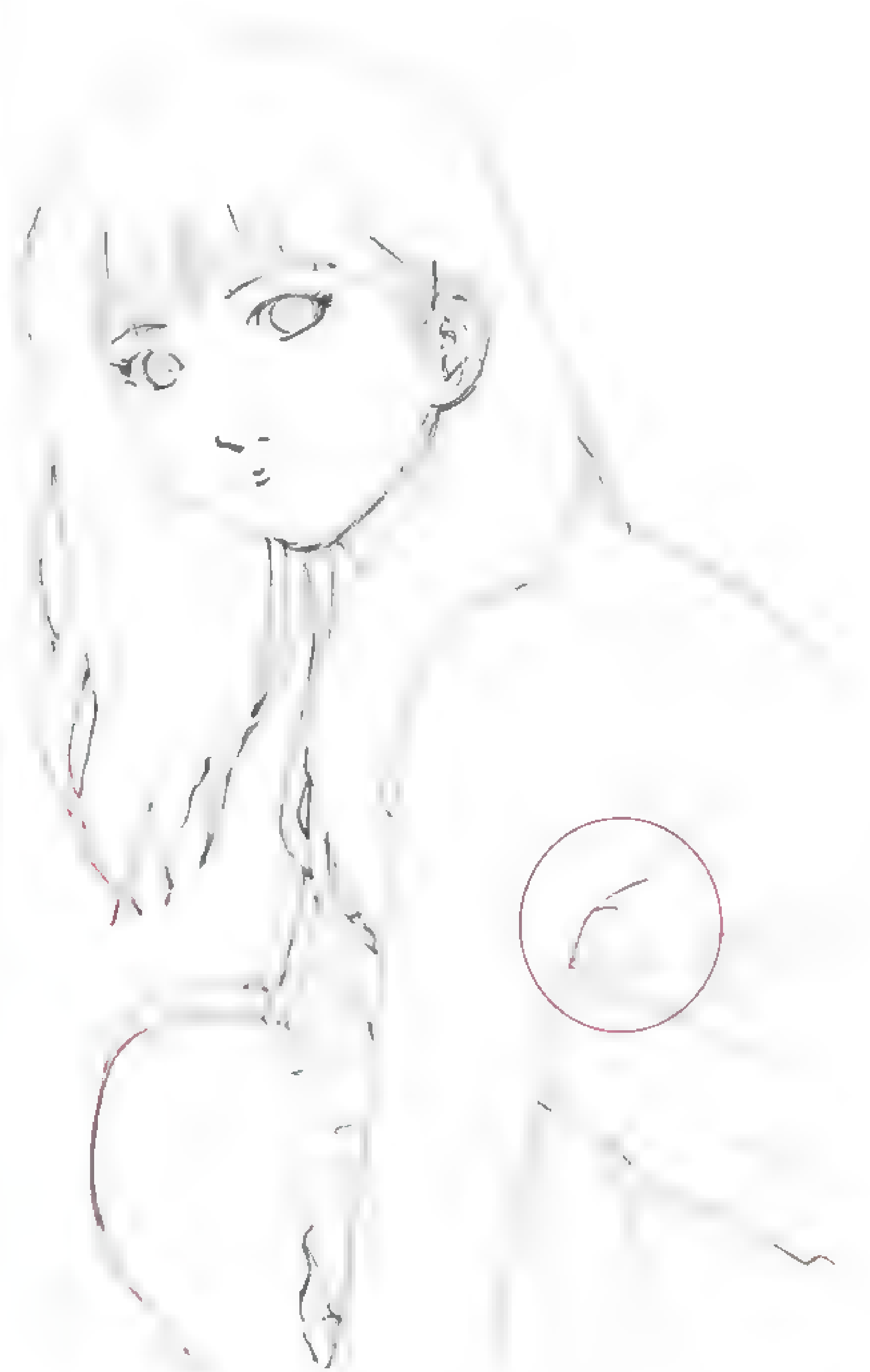
団子っ鼻を描くというのがテーマでした(笑)。なので、横顔のシルエットラインをうまく描き出せれば、あとはそこをきっかけに描き進めるだけです。

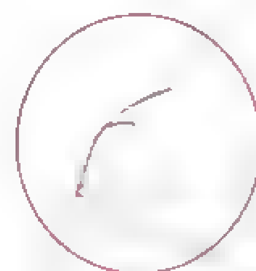
これは目と体の傾き加減かな。ラフが決まれば、ちょっとアングルが難しそうでも描けます。ササッと決めちゃいましょう。



あまり凝ったところがありません。むしろ凝るところを組み込みました。脇のあたりに見える内シャツを描き込んだりしています。







個人的には、かわいいキャラでも脇の下のラインを滑らかに描けると色気のある絵になると思っています。こういった構図ではいつも脇の描写に気を付けて描いてますね。

髪の毛の線の引き方

髪の毛を描く時は、毛先に線を細かく引いて、それ以外を塗りつぶせば仕上げの時間を短縮できます。長髪の場合、全体に流れが分かるような線を重ねてみましょう。動きがついて良い絵になると思います。



唇に柔らかさを

ぷっくりとした厚い下唇。色を塗るのはもちろん、光沢も付けてあげると、視線を引くポイントになります。唇の下に出来る窪みに影を落とすともっと良い。

手を描ける人になろう

「手」がこの絵のポイントです。僕は手の練習をひたすらやった時期がありましたね。うまい手を描く人は、だいたいみんな絵がうまいんですよ。



この手が描きたくて仕方なかった！　特に手首を曲げた部分！　ぷにっとした手のひらが見えているのが一番のポイントですかね。



本当に何てことはないポーズと表情。ですが男の人はこれにヤラレる（笑）。
少し見上げたアングルです。首と髪の間に出来る空間が見せどころ。

必要な線の見極めを！

服の素材としても、腕をまくっている形としても、シワが出来やすい。全てのシワを描くと絵のポイントがボケます。必要なものを選び取ってスッと描くのが大切です。



女の子の表情がかわいくって。メガネの取り方もバランスが良かったです。調子に乗って15分かけて描いた絵ですね。

顔は左を、体は右を向いています。その時の胸のふくらみ感はすごく重要ですね。体が向いている方向に服を盛り上げてあげると、ラインがすごく女性的で良くなります。

てっぺん



ちょっと手前に俯いている女性の顔です。まず頭のてっぺんがどこにあるかを決めましょう。そこから描き始めるとやりやすいかもしれません。



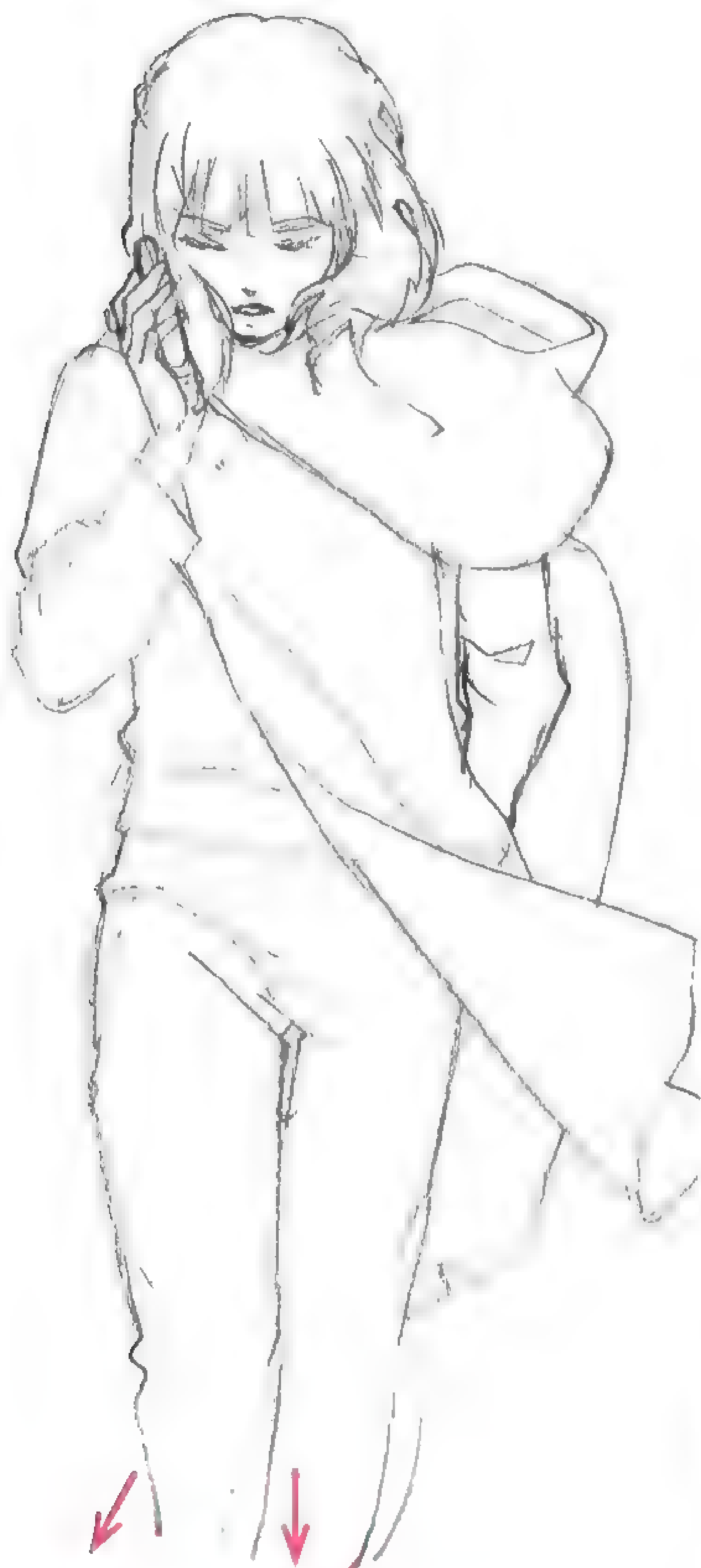


まっすぐな姿勢で座っています。お尻が当たっている部分は滑らかなカーブになっているように見せると、女の子らしさが強調できます。見栄えも良いですよね。



棒立ち絵の練習がしたくて。そこまで時間をかけて描く要素がないなと思ったので、仕草で女の子っぽいかわいらしさを出しました。

女の子が服のすそを持って、ぎゅっと引っ張ってる感じ。かわいくないですか？　シワの流れで力具合をうまく表現したい。そこはポイントですかね。



直線的なタッチが多い絵ですね。歩いている最中です。この場合は右足を前に出している分、左足に重心がかかっています。そこを意識すると描きやすいです。ヒザの上下の差を意識するのも良いかな。




女性らしさを強調
女性を描くのに大切な
パーツの１つが胸です
よね。これはきれいに
ラインを出せたかなと
思っています。



手のしぐさに集中して描きました。それぞれの指の動きまでちょっと凝ってますよね。S字のラインも多く盛り込んでいます。



水着パーカーの女の子。クッションにもたれかかってるので、体を斜めにしている状態です。これもかわいく見えるポーズなのではと思いました。



全体の形はきれいに

これは描いたものの、ポーズだけが良かったなっていう印象ですかね。スカートを適当に描いて終わっちゃってるので。反面教師的な絵かな〜。

テーブルに寄り添ってる絵です。なので、上半身と服のシワに気を付けて描けば、あとは顔をかわいく描くだけ。ちらっと見えてるお尻がポイントですかね。



顔、体、腰の3つのパーツをラフの段階でブロック分けすると、さっと描けます。10分で描くなら、塊で分けることは大事ですね。





全体のシルエットを取ることだけを意識した描き方です。顔、髪の毛と体、腕、スカートの4パーツで、美少女と分かるように出来ましたね。

シルエットで分かる絵に

胸と髪の毛のラインは繋げてます。でもそれぞれがちゃんと分かるように差別化するのがベスト。



ひねりポーズを描きたくて。描いたものの、上半身までで時間が足りなくなりました。全身絵にしたかった（笑）。

目もとをしっかり描き込んでみた絵です。改めて見るとちょっと眼力が強くなり過ぎてるかも（笑）。

体の位置を決めたら、ヒザのてっぺんがどこに来るかを線で決めるといいですね。



フラッシュで出来る影

スマホで自撮りしているというテーマです。自分側にフラッシュを焚いたという感じで、全体の影は薄く載せてますね。

スイカをおいしそうに食べる、その良い表情を描けたので満足です。顔を描いて、スイカの位置を決めて、下へ下へと決めて描くと楽です。

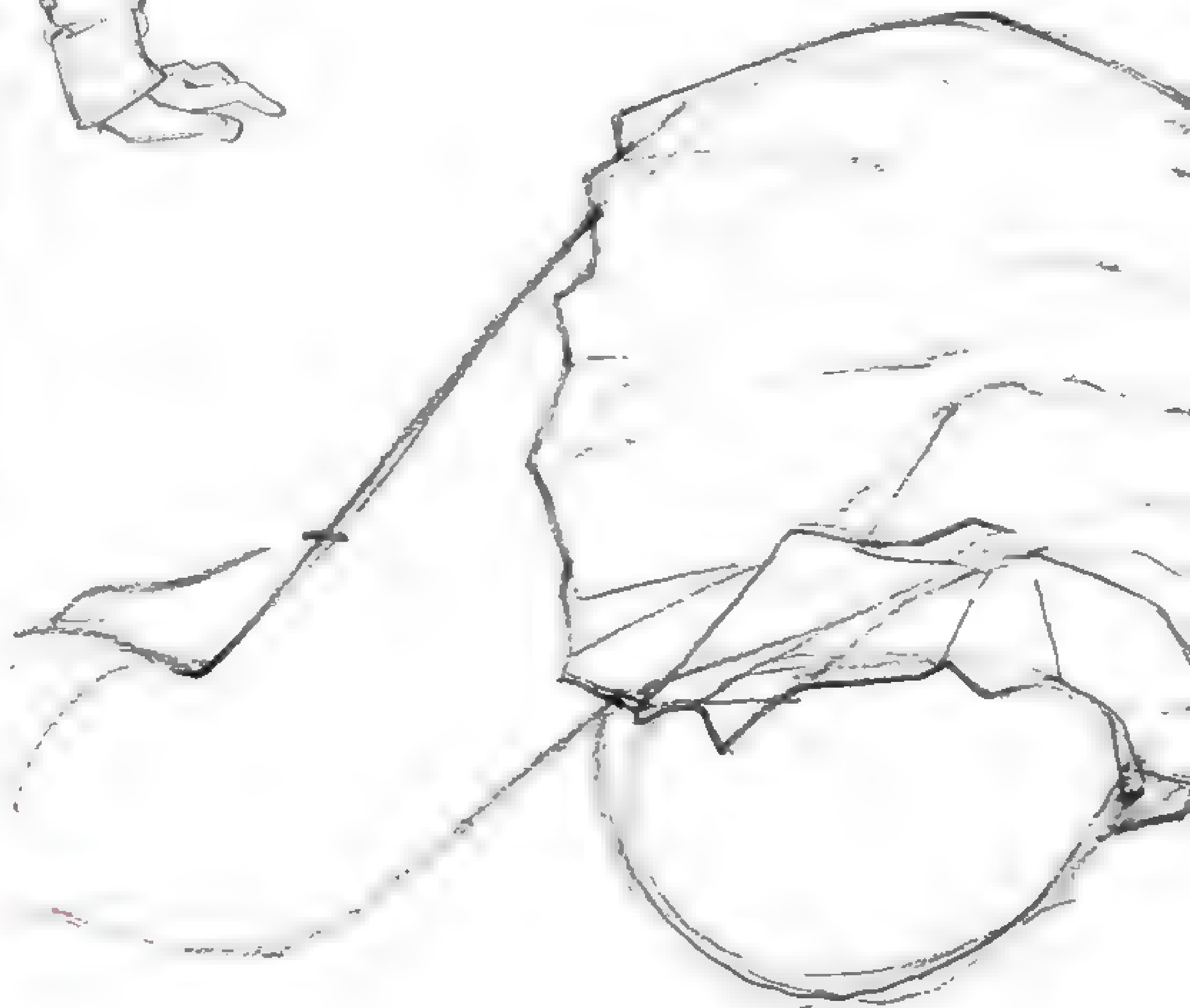


体の前でカバンを持っています。あえてそこまで描かずに、見る人に想像の余地を残しました。



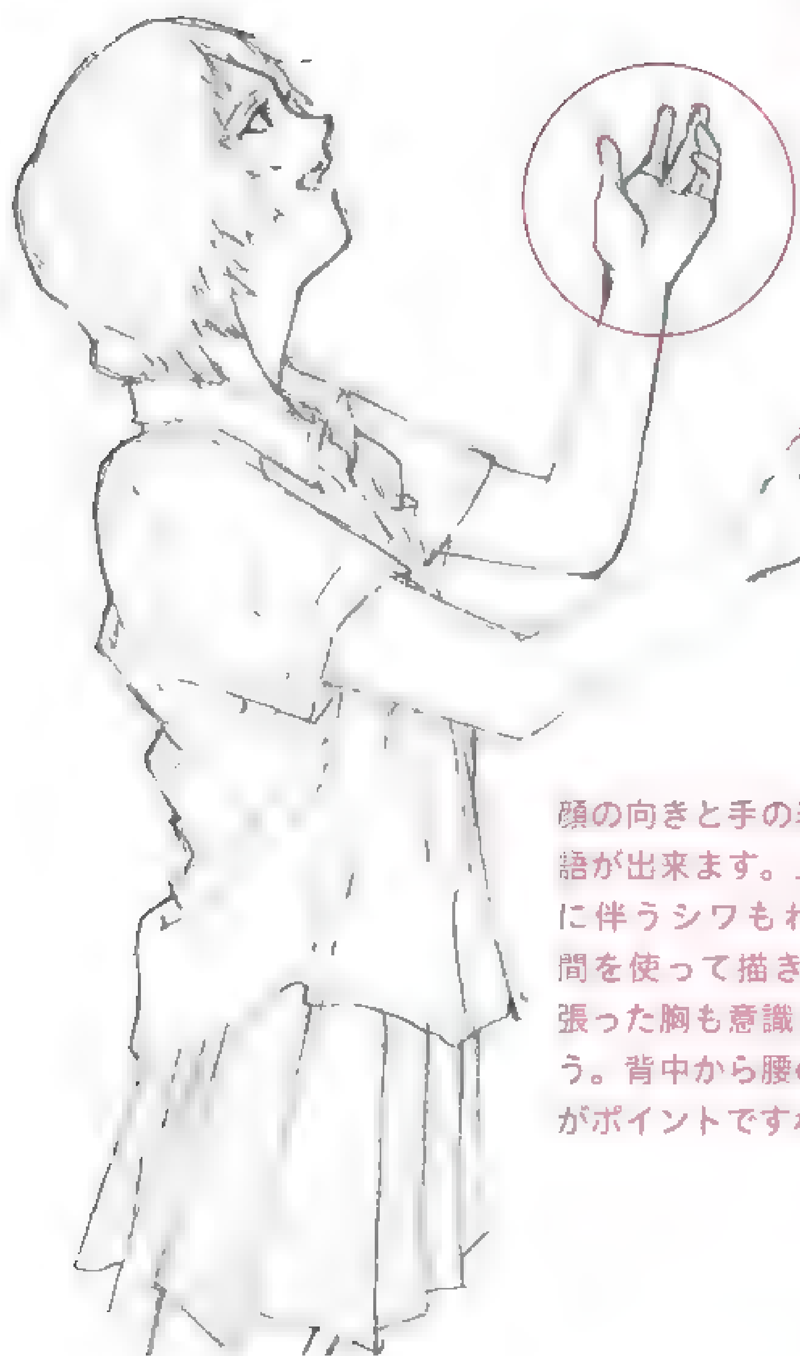
左手に上半身の体重を預けながら左足に重心を乗せてます。腰の右側のでっぱりが実は女性らしい肢体なのです。カーディガンに隠れがちですが、しっかり描きました。

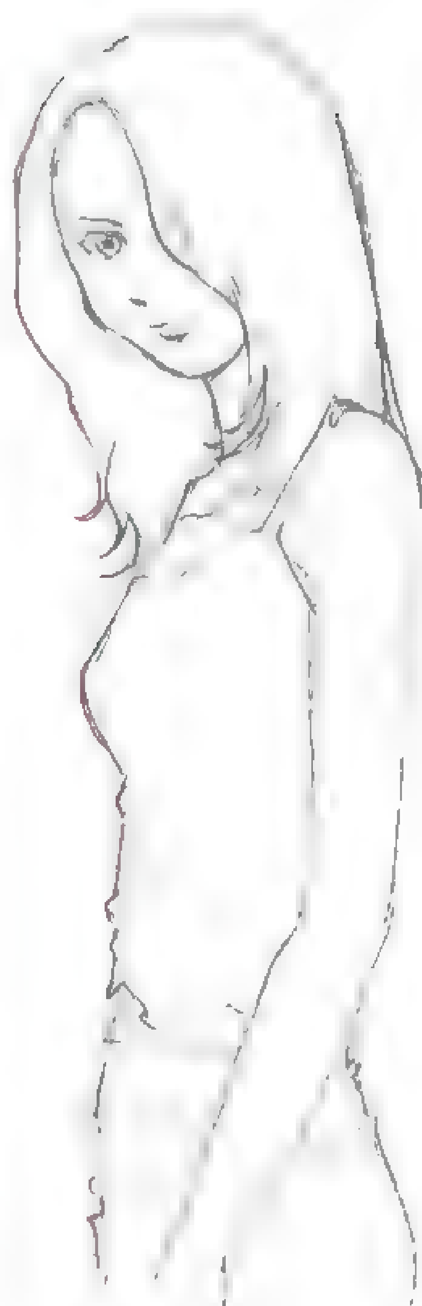




やっぱり肩からお尻にかけてのS字のライン。これはかわいさの中に色っぽさを生むための必須ポイントですね。

力が入ってない、ぼーっと棒立ち。その感じを意識して描いてますね。





顔の向きと手の表情で物語が出来ます。上げた手に伴うシワもわりと時間を使って描きました。張った胸も意識しましょう。背中から腰のラインがポイントですね。



シャツの腕のボタンを留めるシーンです。左手の奥行きや、隠れて見えない右手の位置を決めると描きやすいですね。前髪やもみあげの垂れ具合も、前傾姿勢に見せるポイントです。





一目見てアオリだよ、っていうのが分かる感じの絵にしてます。顔だけ見たら正面にも見えるけど、全体で見るとちゃんとアオリになるんですよね。



ヒザからスネの独特な線

スネの部分がすごくきれいに描けたなと思う１枚です。丸めた背中からお尻への滑らかなラインもきれいに出せました。良い雰囲気になったと思います。



"寝てる感"を大事に。手前から少し俯瞰で撮ったという雰囲気の絵で、お尻の方を大きくしましたね。女の子はかわいく、アングルには色気を付ける、というテーマ。



スカートの中にある足のラインをイメージして描きましょう。すると、スカートのシワも自然と決まってくるんですすよ。

顔はカメラ目線、体は右向き。右足を前に出すことでお尻のラインが美しく見えるアングルになっています。これこそ力を入れたのはお尻のラインですね！（笑）。





楽器を持った女の子で、楽器の方をメインにしたかったのです。女の子自体はあっさりめにしてますね。

顔の半分が隠れ気味な横顔を練習してた頃の作品ですね。服のダボダボ感を出す、という挑戦をしています。

注意したのは、服で隠れている背骨。このS字が伝わるようにすることですね。ちょっとキツめのカーブになってます。



四角のシルエットを取る

窓際に座っているロングスカートの女の子。最初に座る場所を決めて、四角のシルエットを取れば、あとは流れで描くだけですね。



楽器ケースを持った女の子。こういったアイテムの持ち方でもかわいさは出せます。腕のプニッと感が分かるよう、丸みを持たせるのも大事です。

見えないところを想像させるような絵です。それと、大事なのは仰角の感覚ですね。顔や体よりもアングルを決めればさらっと描けるタイプの絵です。



さりげないけど男性が魅かれるシチュエーションでは（笑）。はねた毛先のカーブと、丸いヘッドホン、それにパーカーのふんわりしたラインが女性らしさを演出します。



そもそもの構図が良いですね。中でも上目遣いの目線と、腕に乗ってる髪の毛の２つをポイントにすると、ふわっとしたかわいい雰囲気を盛り上げられます。



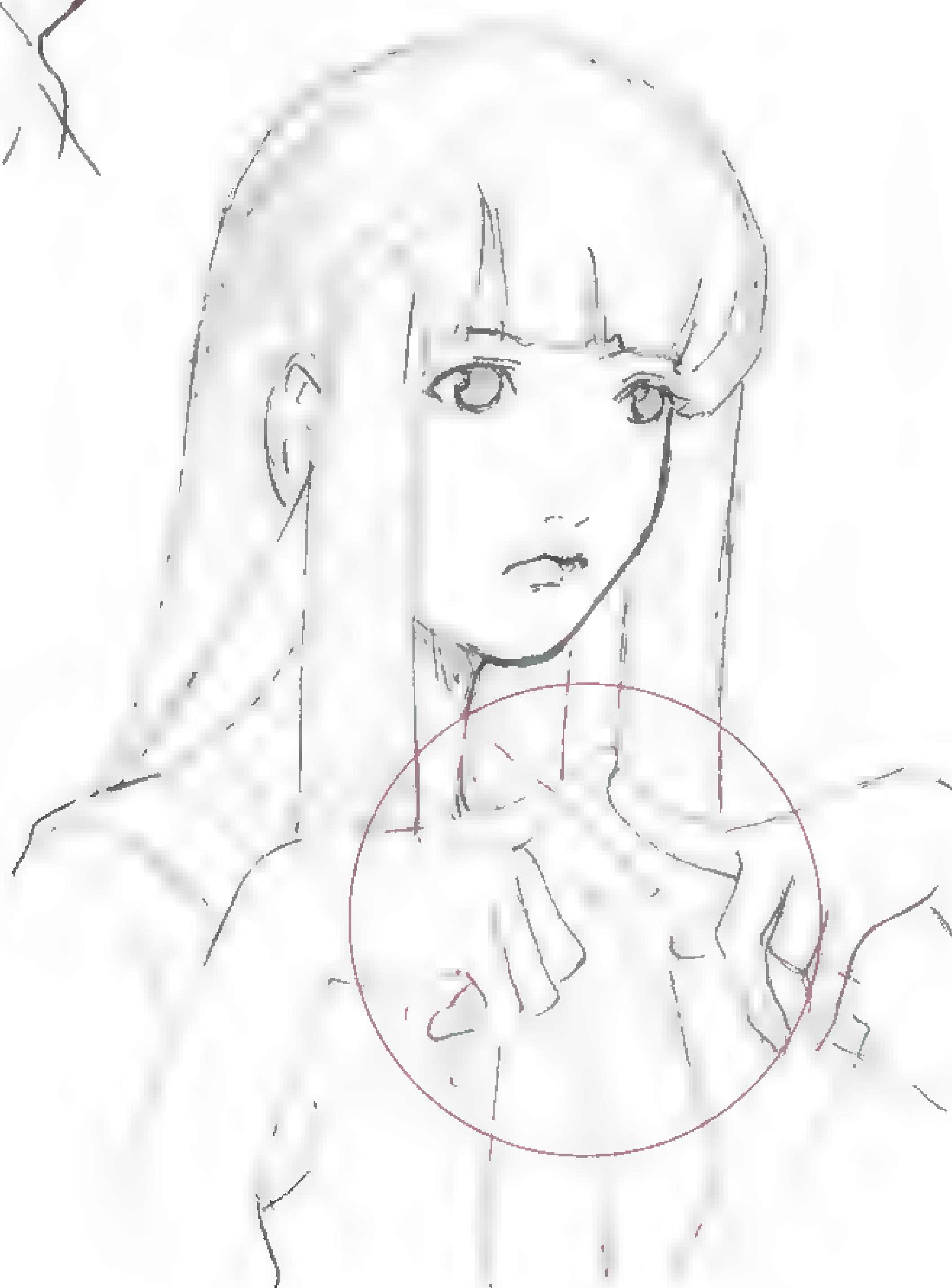


描きたいところに集中する

これもやっぱりお尻のラインかな。早くラフを取ってからどこに集中して描こうか決めています。逆に言うと顔にはこだわってなかったり（笑）。



このページは手に凝った２点ですね。手の描写に注力するために他のいろいろなところを省いてます。





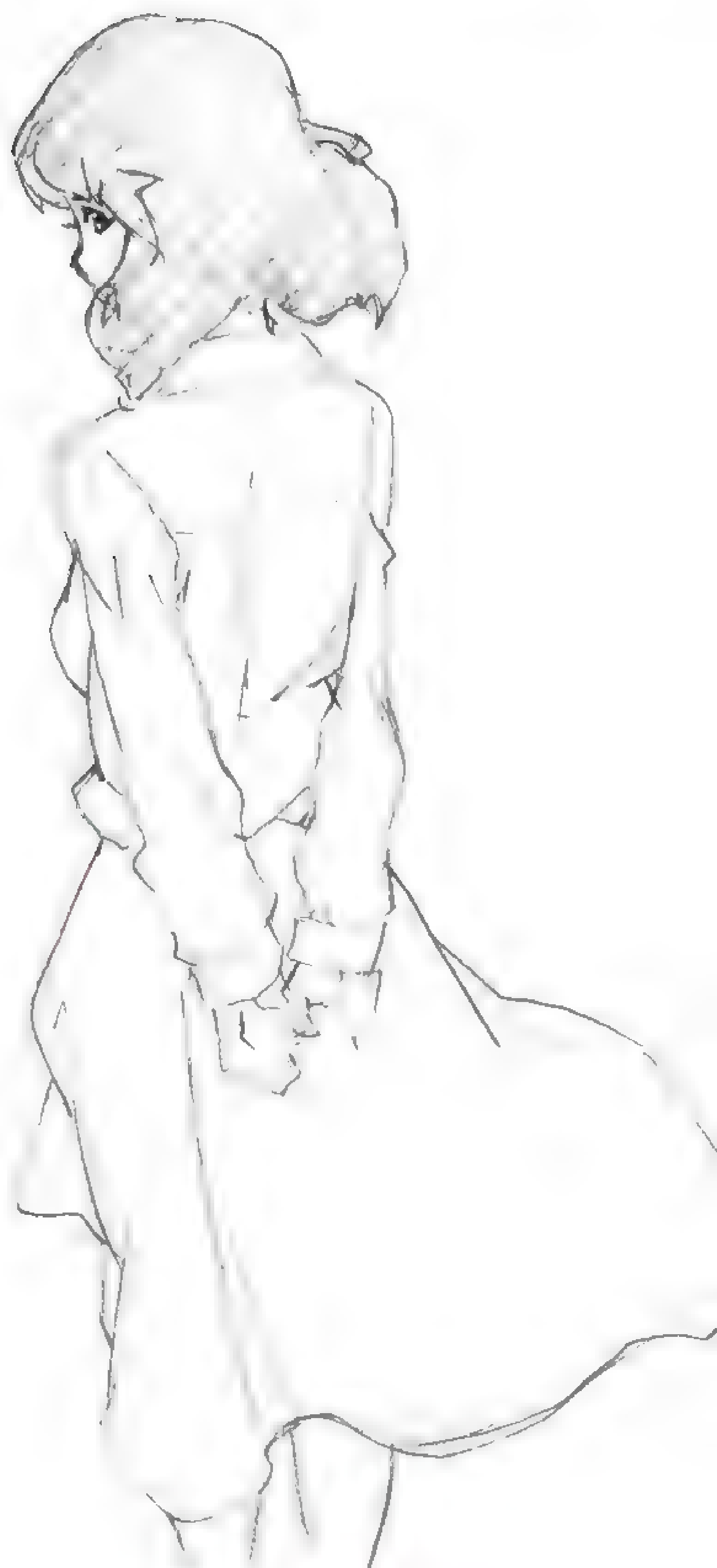
振り返るポーズに慣れていない人は、顔の位置を決めるのが難しいんだと思います。体の角度とアングルによって、振り返った時の顔がどう見えるのか。これを決めましょう。

両肩の筋肉と鎖骨のライン、そこから繋がる胸の筋のラインを決めて描きましたね。服が少し大きめ。だからこそ、その下に隠れる体のラインや胸の膨らみを決めるのは大事です。肉体の基本をイメージした上で描くのがいいと思います。



左右の手の大きさが若干違ってます。なので、時間を置いて見るとちょっと気になる絵ではありますね。左手の傾きを調整したい（笑）。

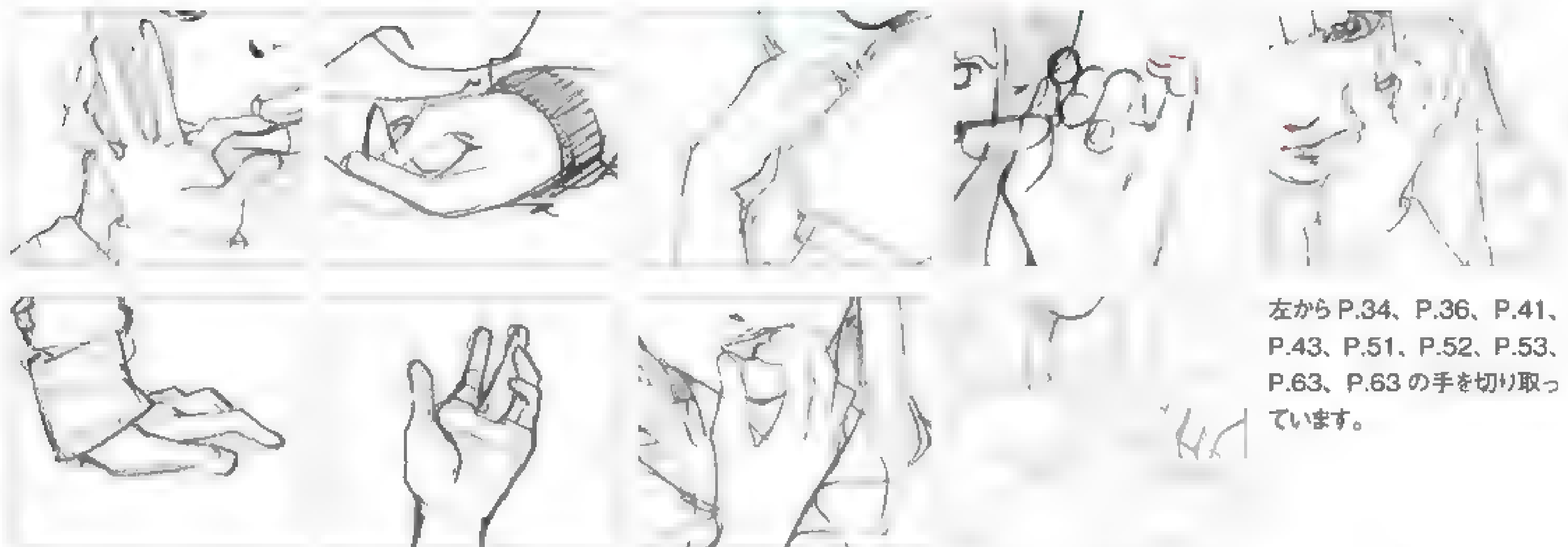




スカートでほとんど見えない足のラインを読み取りながら、ラフに描いてます。歩いている1シーンです。足が交差しているように見せるのもポイント。

10分スタディ

手を描く



左からP.34、P.36、P.41、P.43、P.51、P.52、P.53、P.63、P.63の手を切り取っています。

手がうまいと絵がうまい

本書P.41の吉田徹コメントで「僕は手の練習をひたすらやった時期がありましたね。うまい手を描く人はだいたいみんな絵がうまいんですよ」とある。ここでは手の描く際の考え方を掘り下げたい。

この本の女性の手だけを注目してみてもらいたい。様々な角度、形、動きの手が描かれている。手を描くのがなぜ難しいか。まず体全体から見ると小さい部位だ。なのに骨が27個ある。指だけで14個。それぞれに筋肉が付く。さらに関節も27ある。それが必要に応じて様々に動き、瞬間で複雑な形に変化する。それが難しさの一因である。それを分かって絵で紙に写し込められるなら、一定のレベルに達していると言える。特に人体の形には意味があり役割がある。

手はすぐ観察できる

手には各指があり、10本の指ですらそれぞれに形と役割を持つ。各々に骨があり筋肉があり、腱もある。それに伴って動き方も大体決まっている。もっとよく見ると関節やシワ、爪もある。それらが手の平／手の甲で繋がる。意志や目的でそれらは動いたり、脱力したりするが、手首や腕の動きにも影響される。そして個性があるように手も人によって少しずつ違う。指の長短、手の大小、毛深さ、しなり…。これらのことは日常で全く当たり前のことだ。でも、良く考えると実に精巧で不思議な存在であることも同時に感じられる。

さらに、人は日常の中で他人や鏡の自分を見る。だから絵に人が描かれていてそのデッサンが狂っていれば直感で見分けてしまう。それが絵の評価の善し悪しとは別として、割とリアルに即した絵を描きたいなら、どう描くとどう見えるかは把握しておきたい。昨今、美術大学の受験で、鉛筆デッサンは、石膏や静物デッサンよりも「手のデッサン」が課題になることが多い。手は身近にして、勉強になる教材と言っていいのだ。

好きな手をみつける

10分で絵を描くのに、手だけを入念に描いたりする必要があるのか、という思いもあるだろう。だが、絵は描き続け、体や手に染み込ませないと思い通りに描けない。ましてや短時間に制限するとなると、それは顕著に表れる。取捨選択を瞬時に判断するには、かなりの描き慣れが必要なのだ。

上達するには、「描いて手で覚える」のが一番。次に「現物をひたすら観察する」ことだ。さらに、構造や働きを何となく頭で理解すると、描画の動きを補完してくれる。自分で描いておかしいと感じる時も、理屈を知っているとおかしい理由も分かりやすい。「この角度では手の平は見えない」「指の付き方が不自然」「この動きは間接的に不可能」等々。描く／観る／知る／が繋がると、美しい手とはどんな形か、女性の色気を感じる手のポーズは？　等と発想や思いを発展することも出来る。

とにかく“どんな手が好きだろう”と探すだけでも手の勉強にはなる。好きになるには理由があり、それを絵にすると楽しい想いが広がる。手を描くのはつまらなそう／難しそう、ではなく愛する手を探してみよう。美女は美しい手を持っている（と信じながら）。

【編集部】



SEXY
セクシー

「色気のある少女、大人の女性が描きたい！」。本章では、そんな思いを形に出来る方法を紹介。体のライン等、ちょっとの工夫で男心をくすぐる絵を描こう！



アオリによる視点の違い

アオリを意識しつつ、寝ころんでいる感じを出しています。普通にしていたら胸があるはずです。アオリで、寝転んでいるので、凸凹が見えないんですよね。

服のシワや流れが、外側に向いてますね。そして、少し上に上がった左足がセクシーさを出しています。

胸と口と谷間



真俯瞰は難しい。私は、胸、口、谷間の順番で凝るようにして描いています。凝る箇所が多い分、他の部分はだいぶ省略しました。

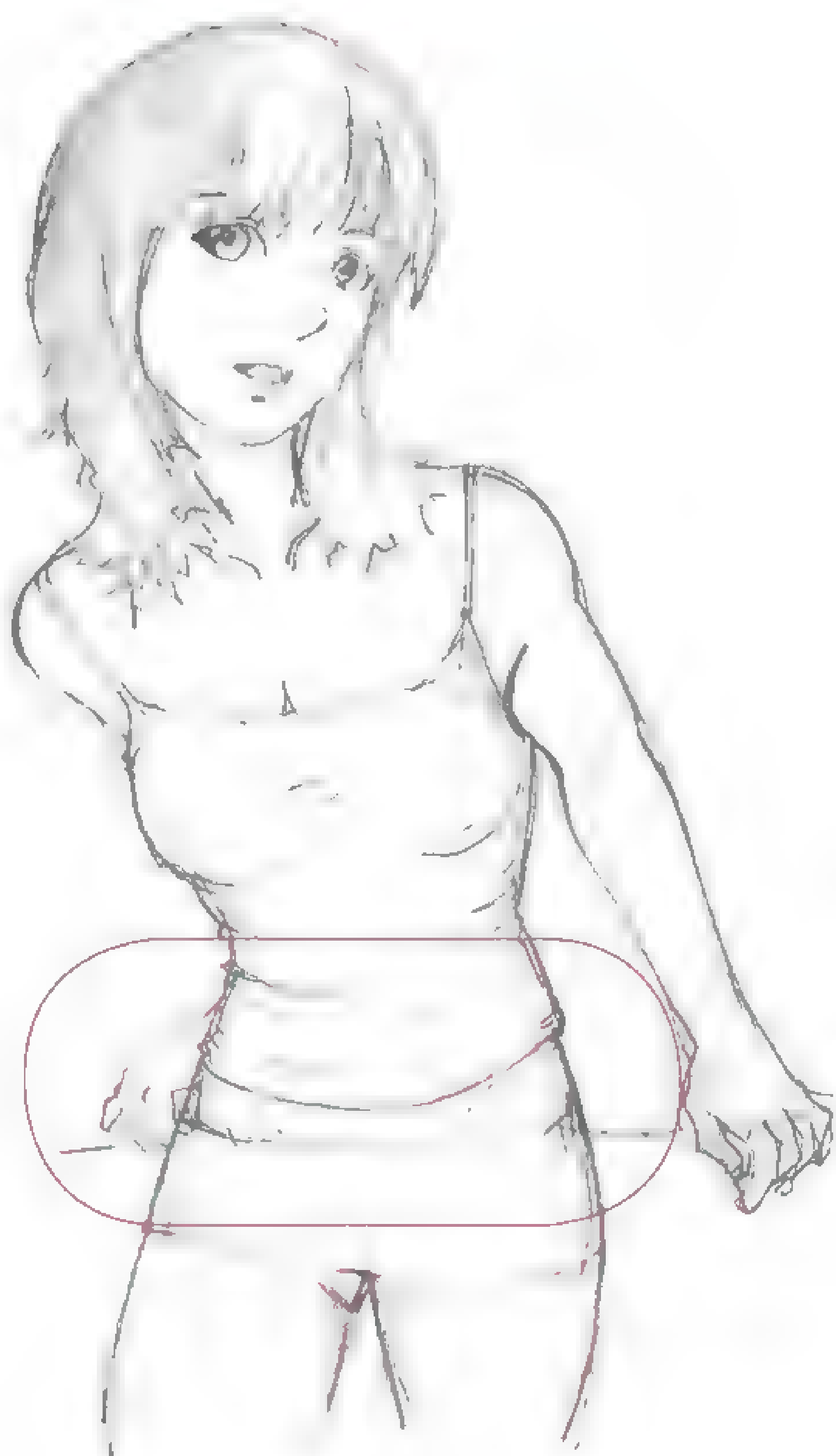
時間がある場合は、スカートのシワを多くします。それで太もものラインが見えるようにするんです。足もしっかりとした線で描きます。

真横からの視点。胸をすごく強調しています。服のシワ等を使って、距離感や大きさを表しているんです。





服と、短パンの間から微かに肌が見えています。これがポイントですね。お尻の張り具合等、ピチピチ感を出しています。





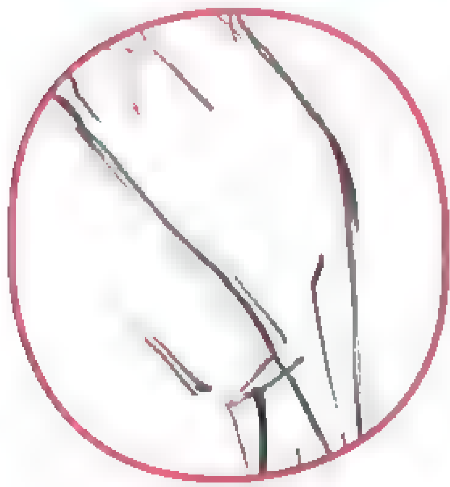
これは、腕で上半身を支えている時に首が反対側に落ちている。その手と首の距離感が描きたかった。力が入っているので肩が少し上がっているんですよね。



骨格を無視してシルエットで描いたものです。頭と体のアウトラインだけを取った後にどんなものが描けるか試しました。シルエットで描いてから中身を描くというのも練習に良いですね。



男心をくすぐる絶妙さ



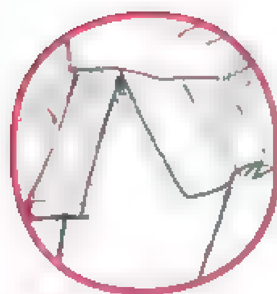
これはここですね。脱ぎかけの服が絶妙に胸を隠している。ここに男心がくすぐられるんですよね。



首のひねりと、腰のひねりから、足は右足の方へ流れていくイメージですね。顔と髪の毛は描き込んでいますね。



俯瞰なので、胴の[illegible]さをそこまで強調はしていないんです。座っている面に左手を置いています。

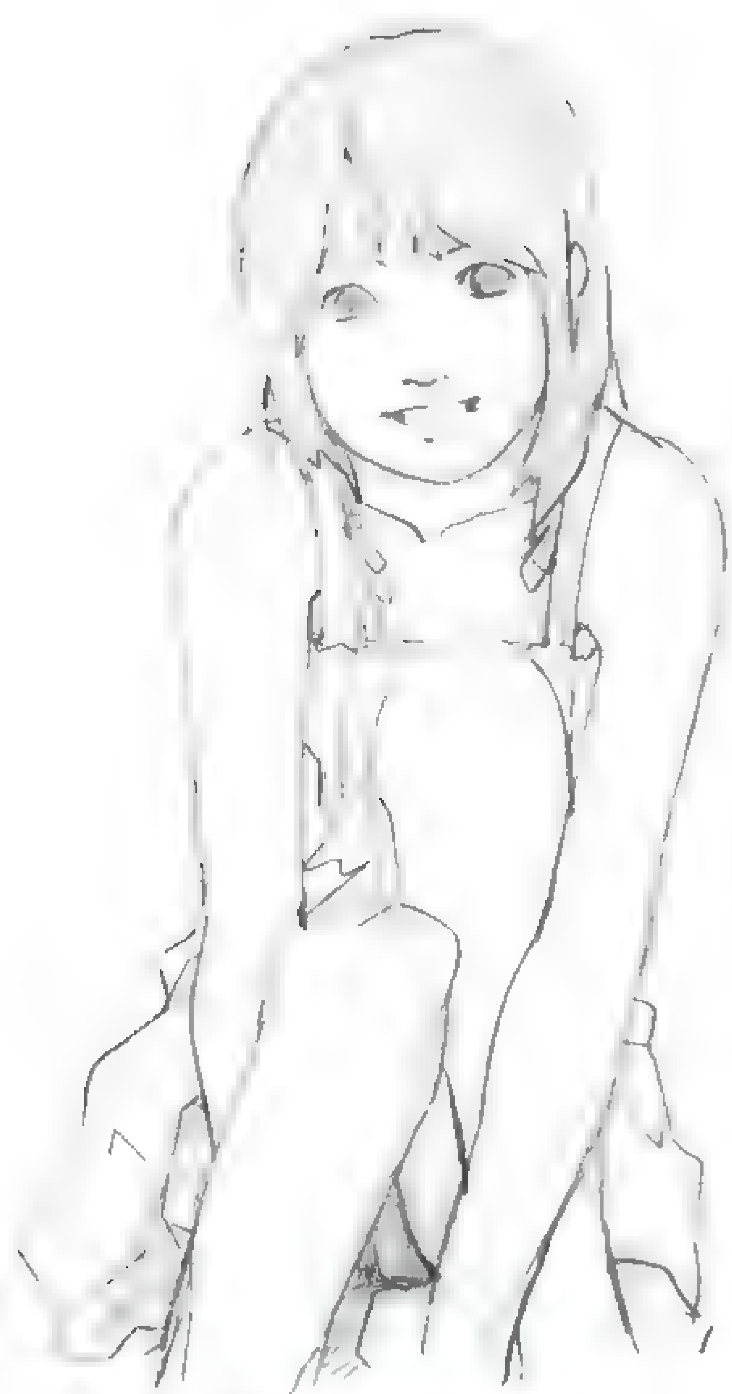


これは完全にここを描きたかった！　描写もここに力を注いでますね。こういったスカートがあることに驚いて、実際に描いてみたいと思ったんです。

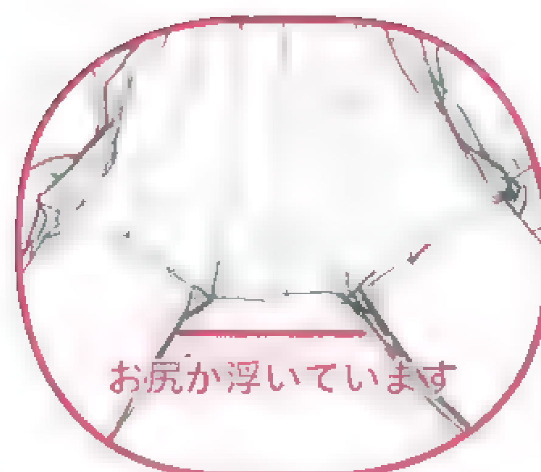




俯瞰で、なおかつ珍しいポーズなんですよね。これこそシルエットが必要ですね。頭から腕までと、その下を分けて描くことで、バランスをうまく取りました。



足の組み方に気を付けることですね。右足が前で、左足が後ろなのをしっかり描く。距離感、奥行きを表現しています。



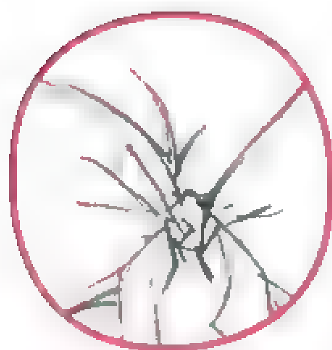
体幹と四肢をじっくり観察して描きたいポーズ。あと、スカートで見えていませんが、お尻が少し浮いているように見せていますね。



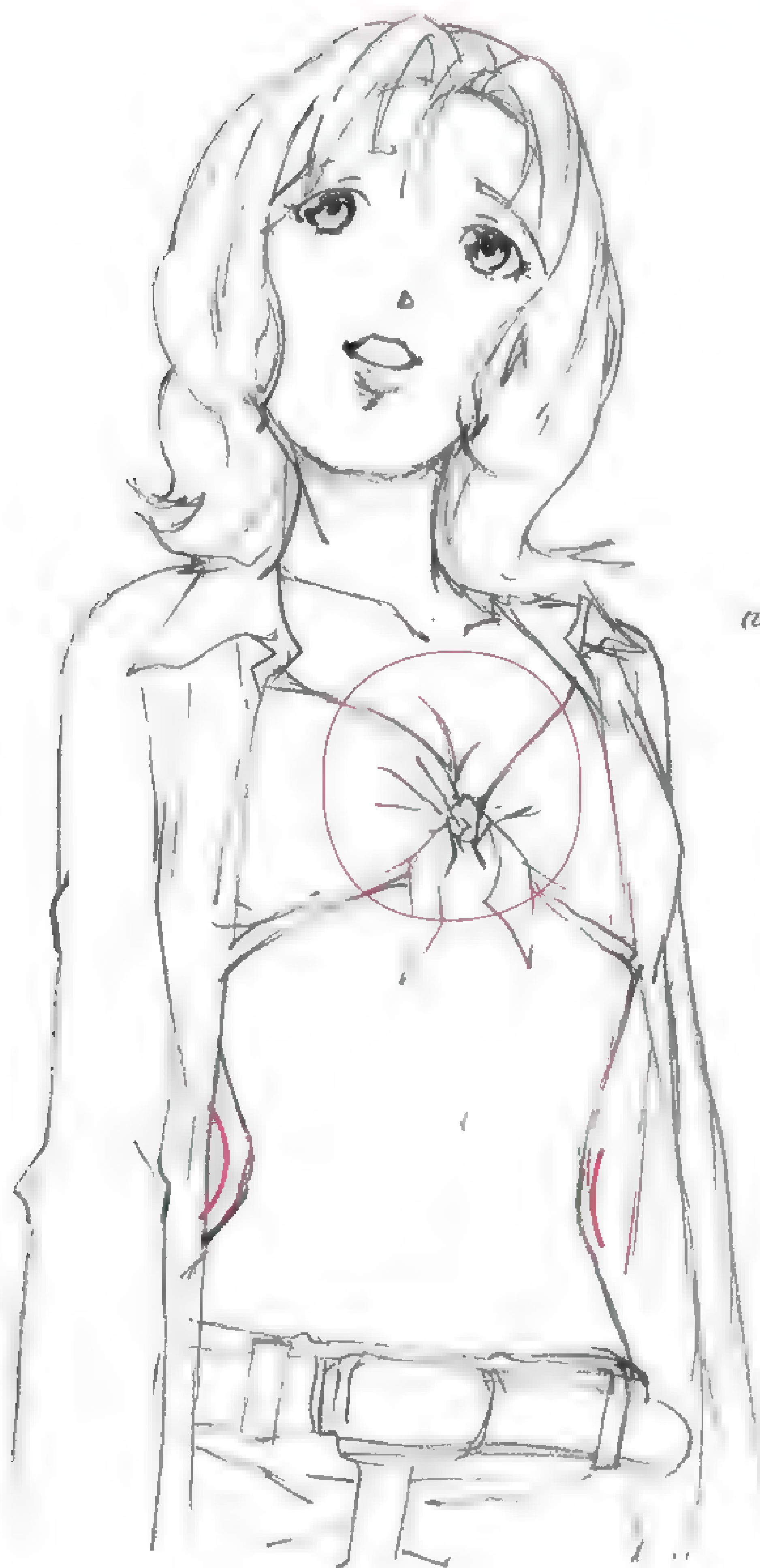
理想的な、見本になるS字を描いています。体のラインがものすごくきれいで、セクシーになっているんですよね。



服を脱ぐという行動を描きたくて出来たものです。普通の着替えなら下は下着か裸ですよね。この絵は下に水着を着ています。それがまた色っぽさを出すんです。



アオリ視点から見ています。胸の線によって肉感を表現しています。さらに、腰のくびれからヒップの大きさが分かるように描きました。





スカートのチャックを下しています。手の動きが分かるように描けると、色っぽさが出てきますね。

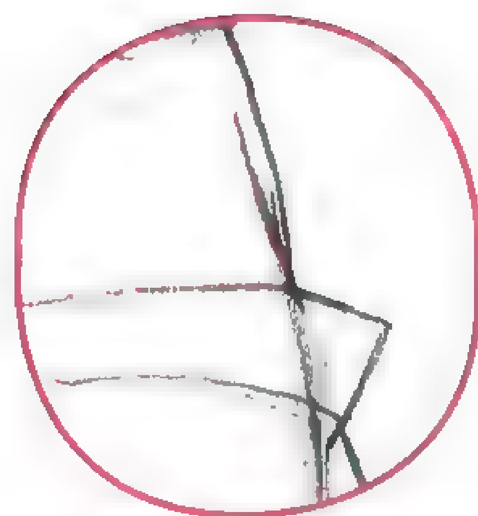
パッと見た時に
最初に目に入るもの



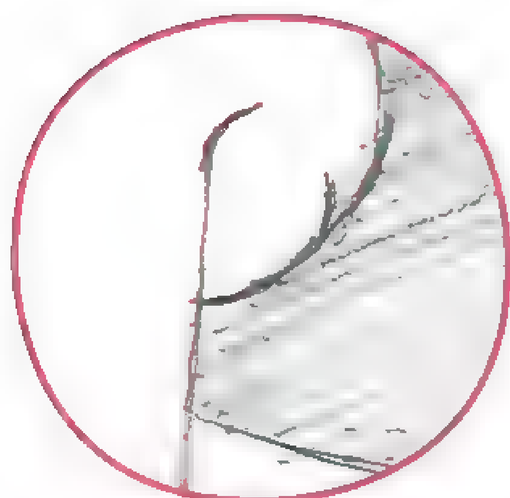
この絵は、ここだけをこだわっています。パッと見た時に、一番最初に目が行くはず。特に何かが映っているというわけではないんですけどね。

時間があまっていれば、目や髪の毛をもう少し描き込みます。服のシワを増やすことで胸を強調しますね。





この腰は、前に体重をかけてから、ひねりながら背中を後ろに反っています。そして、一番凝っているのがこの２本の線です。腰から続く線とお腹の腹筋の線で奥行きを出しています。



これは、この空間を作ることですね。胸がここにあるということを想像できるようにしています。



この右足の流れと筋肉の表現は難しいですね。あと、この子は体がすごく細いんです。だけど、左足で体を隠しています。体が太く見えないように注意して描いています。





お腹のラインは大切！



このお腹のラインだけは絶対に描きますね。グッと背中を曲げてからお腹を出してるので、お腹、へそ、腹筋が少し前に出ている。それが分かるラインが重要になります。



椅子に座る女の人を、俯瞰で撮っているはずです。でも女性の状態と椅子の位置がどうなっているか分からない。不思議に思いながらも描いていましたね。



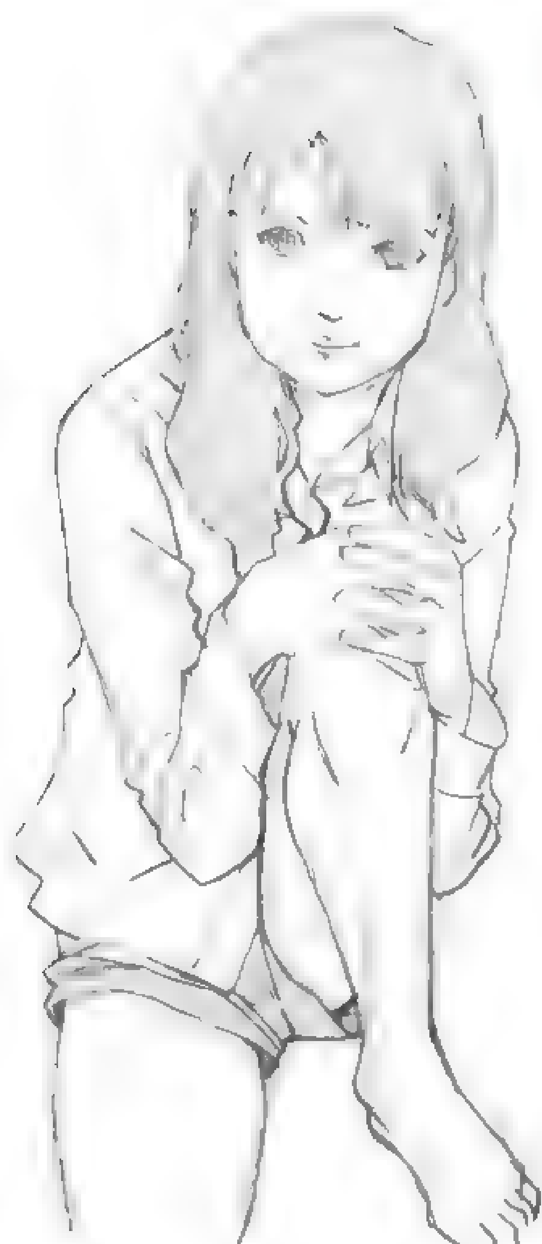
これは何より先に、手の位置を決めること。そこから始めないとバランスが取りづらいんですよね。あとは、お尻とズボンの間を描く時に思わず力が入りました。



太ももが描きたい！

少し下から撮ったものなので、左の太ももが大きいんですよね。10分で描く上では、自分で描きたい部分を見つけることが上達するコツですね。この絵の場合、間違いなく太ももです。

そして、最初に決めた描きたいものを10分間で描き切れなかったなら、その悔しさをバネに、どんどん速くしていきましょう。



服のシワがすごくきれいに見えたので、思わずそれを描きました。顔も頬の膨らみ等、凝ったつもりです。



腰の色っぽさを出すために、周りの服のシワを描き込んでいますね。腰のS字の流れが、一番慣れを必要とする部分。頭を描いた後、体のシルエットから描いていきます。

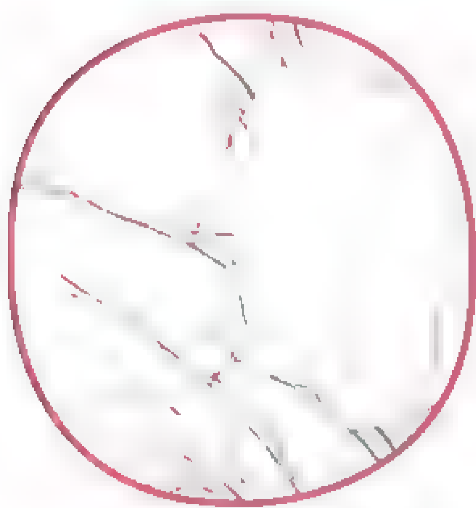


この絵は太ももですね。ただ平面に描くんではなく、地面にベタッと着けている状態にすることで肉感を表現しています。

シルエットで言うと、肩までは立ち姿と同じ。でも背中からお尻にかけて、線が丸くなっています。少しお尻が小さいのは、まだ成長し切っていないからですね。



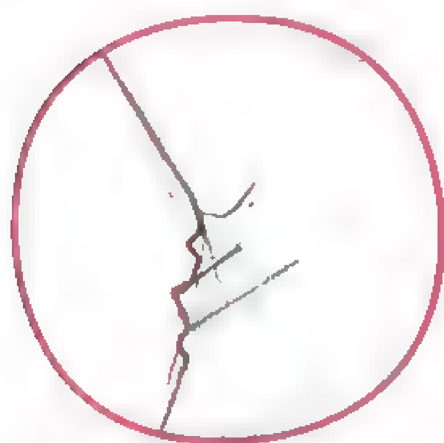
足から股への奥行きを



靴下に手をかけて、脱ごうとしているところ。その動作がポイントですね。そこを強調するために、足を一番前に持ってきています。



服によるシワの違い



これは、上と下にチャックの付いたパーカーです。上と下がだいたい均等に空いているんですよね。その際の、腰辺りに来る服のシワ等に注意しています。

あと、柱に手を置いて、体を支えています。なので、手から腕までを少し丁寧に描いていますね。

太ももの線に注目！

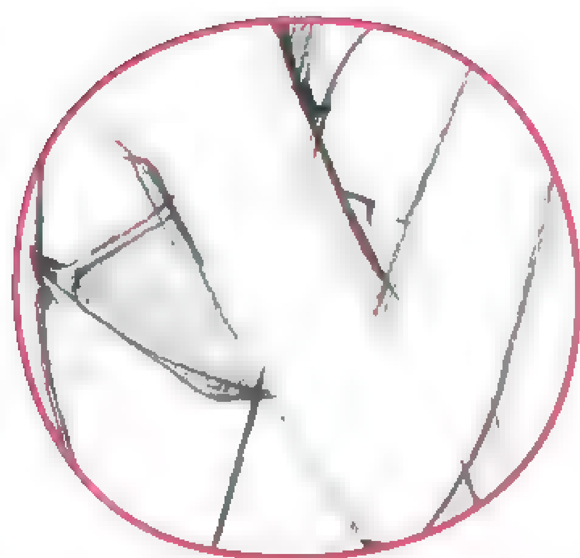


一番注意して描いているのは、太ももの、この線（上図）ですね。そして、左足の白い靴下は塗り忘れです（笑）。黒く塗った方が、私は好きですね。





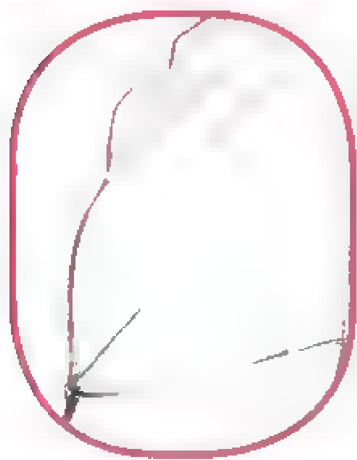
地面を全く描いていません。でも地面にお尻がしっかり着いているように描きます。座ることで左側のお尻がいびつに歪んでいるところにこだわっています。



これは、上半身と下半身の塊のバランスを考えないといけないんですよね。胸はほとんど省きました。描くポイントを持つといいと思います。



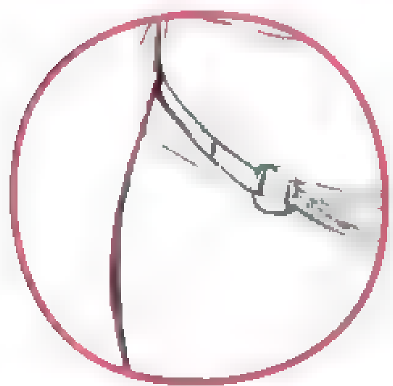
裸のラインを思い描け



衣服を取った時に腰、お尻、太ももはこうなっている。それが分かるラインが重要なんですよね。この絵は服のシワの入れ方で、体の流れやお尻の膨らみを表現しています。



下着の食い込みを意識



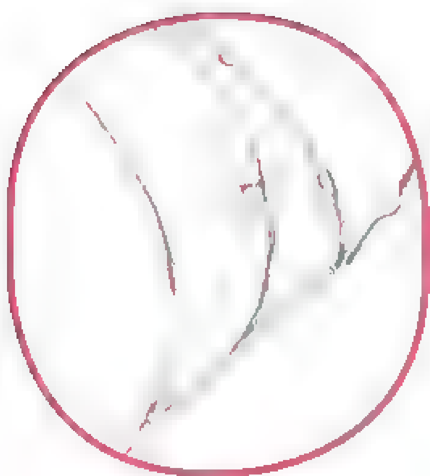
下着の食い込み等、肉感を感じるところにこだわっていますね。その後、時間があまったので服の柄等にも手を加えています。

立ち姿はバランスが大事になります。首を真っ直ぐではなく、少し斜めに付けています。それで、よりきれいなラインにすることが出来ます。



顔の向きに注意。アゴの下の影と、首の角度による体全体の傾きが重要になってますね。肩から腕にかけてのスラッとした感じも難しいので、慣れが必要になります。

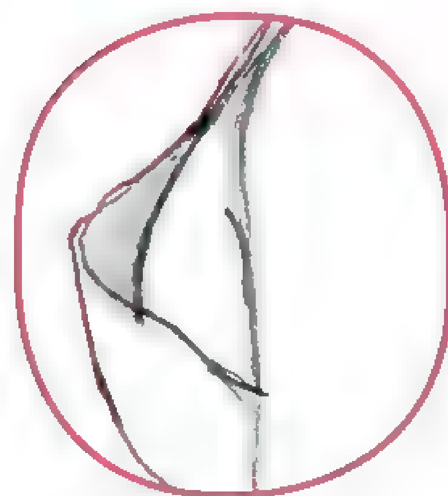




ソファの肘置きにもたれている絵ですね。服と服の間から出ているお腹と、太ももを意識して描きました。



胸と服の間を描きたい

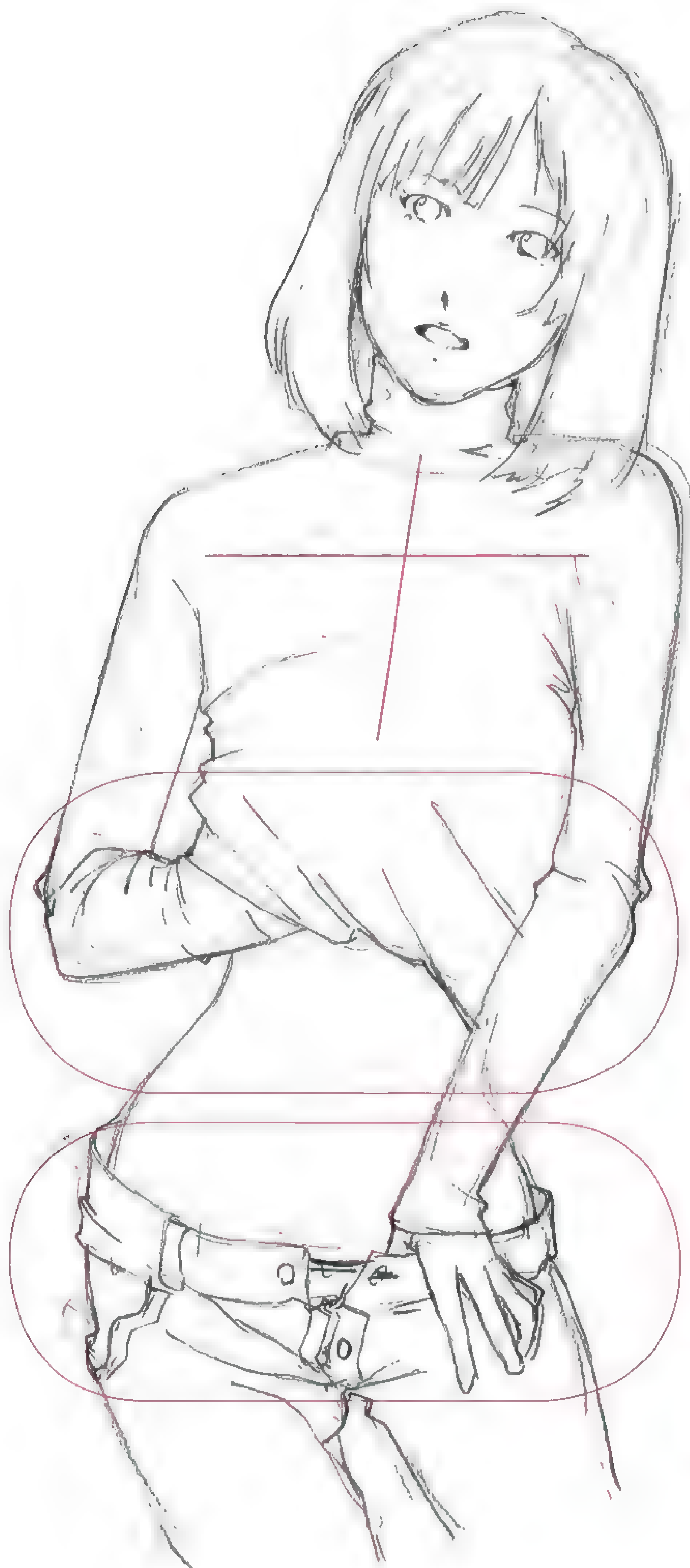


一番力を入れて描いているのは、この部分ですね。この辺りは影等もしっかり付けて凝ってます。

服のシワは省略して、顔もそこまで凝って描いてないんです。首から肩にかけての線や、背中の中心線も俯瞰視点の描写の際に重要です。

寝転んでいて、なおかつ俯瞰になっているんですよね。その際の胸の形や首の角度等を注意して描いています。





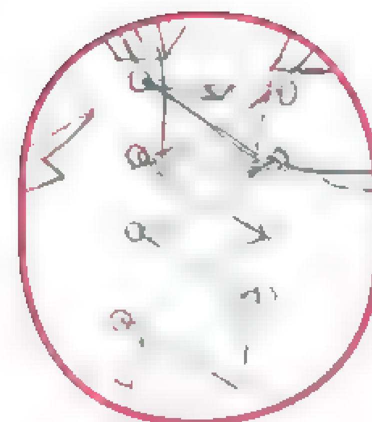
腰の肉付きの重要性



少し体を左右にひねっています。絵的には、この腰をもう少し大きくすると色っぽく魅力的になりますね。

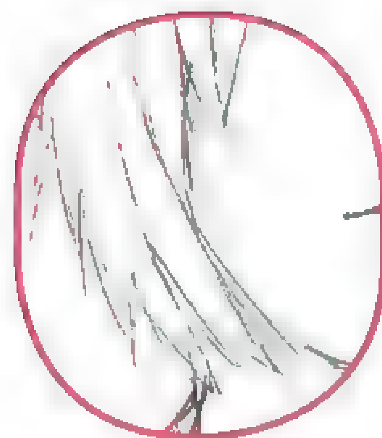


左手をパンツにかけて、今にも下ろそうとしている。そんな動きが感じられる要素を描き入れています。例えば、この直前に外したであろう、ズボンのボタンや、チャック。それに下に力がかかることで出来るズボンのシワ等です。



これ、本当は紐がなくて、単純に肌が覗いていたんです。絵にする際に、紐を付け足してアクセントにしました。



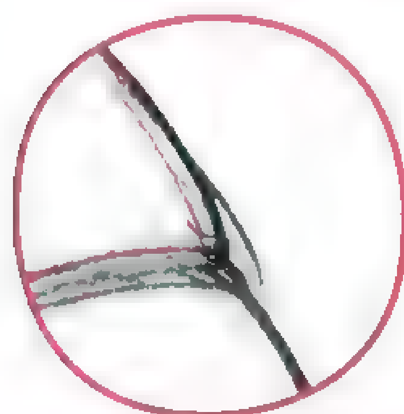


ソファに座って、背にもたれている女の子で、髪の毛等を細かく描き込んでいます。ポイントは、右手。ソファの肘置きの上の二の腕ですね。



この絵の子はすごく体が豊満です。なので、胸のふくらみと太もものバランスを考えていました。頬もいい感じに肉感が付いていますね。

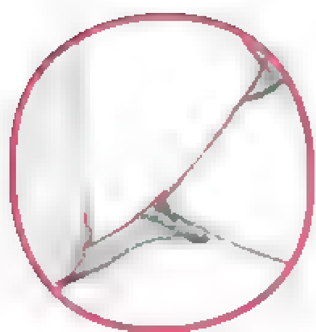
引き締められた体が魅力



下の水着の引き締まりで、腰の肉が締め付けられているのがいいですね。表情の大人っぽさも意識しました。

この絵は、全体的なムッチリ感で、大人のセクシーさを出していますね。黒い水着なのも絵になるポイント。





銃を描く際は、握っている手等の線を丁寧に描いています。引き金を押さえる人差し指や手の甲は特に力を入れています。さらに、この絵で言うと、右太ももを上げて出来ている空間が男心をくすぐります。





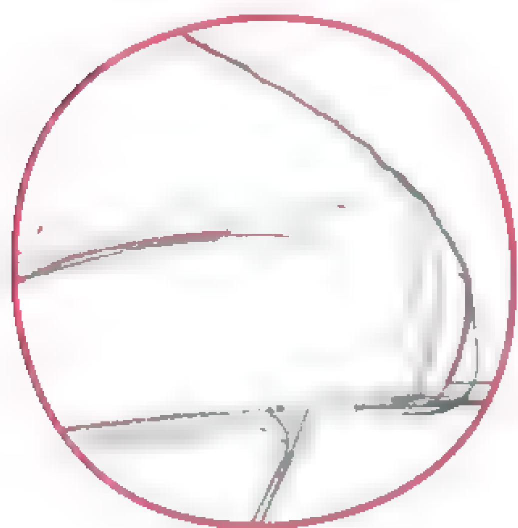
立ち姿で格好良く

これはすごく格好良いポーズの絵です。逆くの字の傾きになっているんですよね。その傾きがある分、棒立ちに比べて格好良く見えるんですよ。



少し薄着で、ラフな格好をしています。それにより、胸が少し強調されていますね。なので、胸の下の線を描き、谷間の線を濃くしました。

バランスは最初に決める



椅子に座っている様子なんですけど、描き始めのバランスが悪くて少し腕が短いんですよね。失敗を防ぐには、最初にバランスを決める時に十分注意することです。

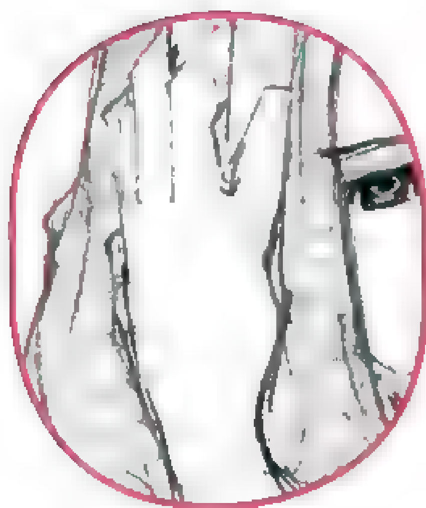
椅子に座っている際の背もたれにある腕の力の入れ具合や、それに伴うヒジの上がり具合にも注意が必要です。





ベッドに寝転んで布団を抱き抱えている絵です。これは体よりは、抱きかかえている腕と足、太もも辺りを丁寧に描きました。各部位の力の入れ具合が大事です。



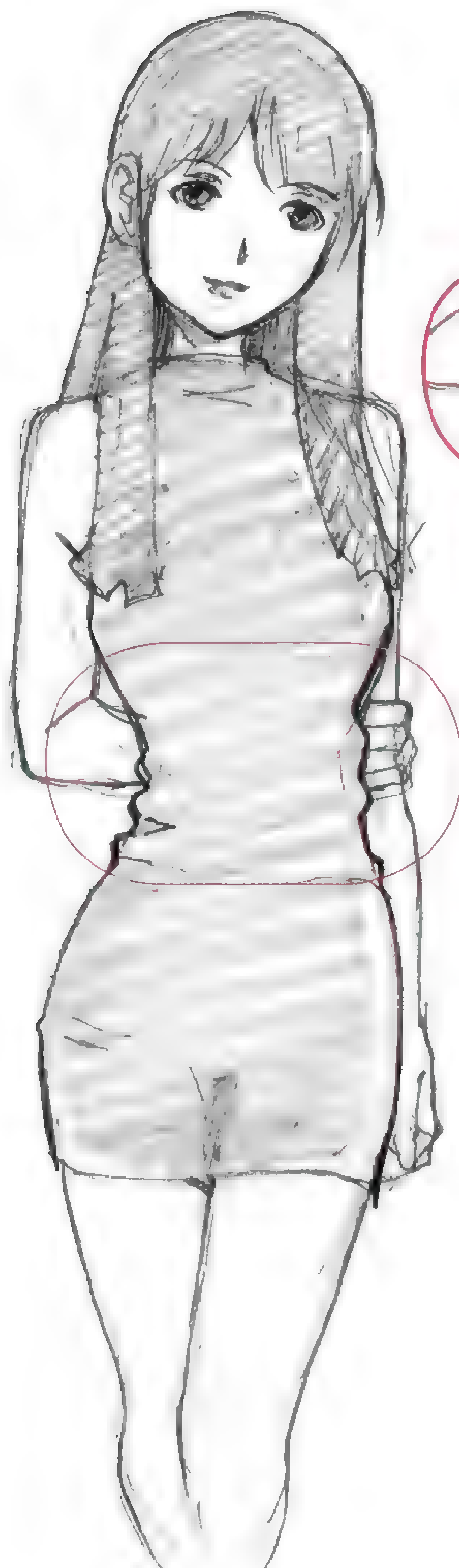


右足の太ももを少し上にあげています。その時、ももの力の入り方に気を付けています。右手で頭を触っている様子で髪の毛の質感や量も、どの程度か分かりますね。

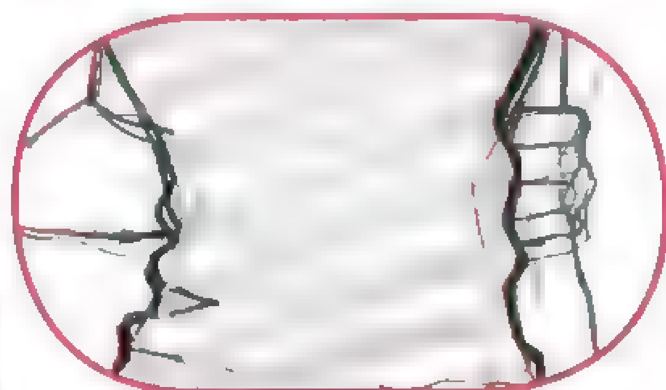
風呂上がりの髪の乱れ



俯瞰ということに気を付けます。太ももの肉感は俯瞰なので、少し太くしています。それと、扇風機に当たっているので、風による髪の毛の流れに力を入れています。加えて、お風呂上がりなので、髪の毛の濡れている感じも描いています。顔の表情には力を入れていますね。

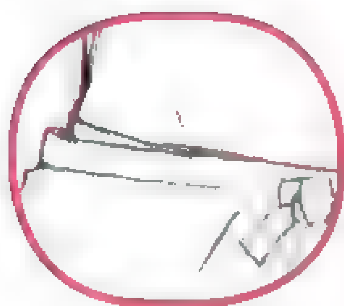


微妙な体の流れを見つけよう



肩から足までで微妙にＳ字の流れを作っていますね。モデルを見る際に、そういった体の流れをすぐに見つけることが大事です。

黒い服なので、そこまでシワは入れていません。それでも体に微妙なＳ字があります。それに合わせて、腰のひねりも考えつつ、シワで表現しています。



1度体のラインを描いた後に服を付け足しているます。なので服が透けているように見えますね。この絵のポイントは、腰下で履くパンツから見える股の上の線です。



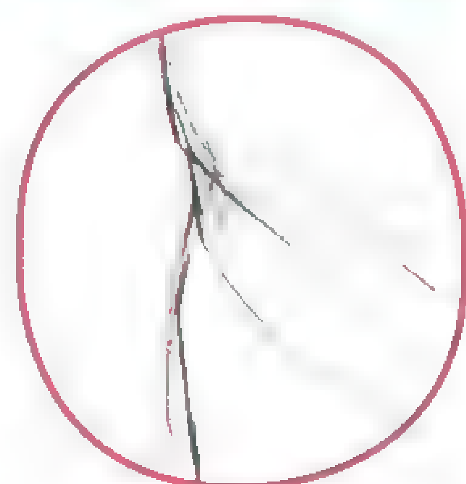


人体の形は棒立ちです。1度棒立ちで描いてから、腰等のディテールに力を注ぎました。その後バランスを見ながら描いています。

あと、彼女の視線と服の角度さえ、ササッと決めてしまえば一気にかけると思いますよ。



姿勢によるシワを意識する



右手で何か支えを持っていて、若干右側に体重がかかっていますね。右腕を伸ばしていることが服のシワの流れにも関係してきます。微妙な傾き加減に注意しています。



頭身のバランスに注意

こういったポーズを描くには少し勉強が必要です。最初に頭身を決めておきましょう。そうしないとバランスが崩れてしまうんですよ。

すごく細い人だったので、線の細さを意識して描いています。情報量を入れ過ぎないこと。黒髪ロングは毛先のカールを省略して描いています。

スポーツによる独特のポーズ



自分がバレリーナを描いた中では、これが一番のお気に入りですね。一般の人と体型も違うので、描いていて面白いです。
体のひねりや、独特な足の形等バレリーナ特有のポーズに注意して描いてみてください。



目を描く



左から P.37、P.53、P.68、P.69、P.70、P.73、P.91、P.100、P.133 の目を切り取っています。

絵の中の目て語る

「目は口ほどに物を言う」。このことわざからも分かるが、目や視線は内面や表情を表す重要な要素だ。絵の中でも目の描き方が作品の雰囲気を変えることが多い。目の在り方で色気を伝えることも出来るのだ。

目自体の構造は複雑。眼球を中心にレンズ、膜、多数の神経や血管で構成されている。光を受容してその情報を中枢神経を通じて認識し、視覚を生む。絵にする上では、目の形（アウトライン）、黒目と白目、上下まぶた、上下まつ毛辺りが注目すべき部分となる。これらの要素のどこを略すかが大切。身近な例では「マンガ」の目だけを観察すると良いかも。黒丸のみ／線のみから、虹彩に白で光を入れる／劇画調にリアルに描く／まつ毛びっしりで目の中に星がたくさんあるまで、実に様々な表現がある。これで作家のオリジナリティや、キャラクター性を出すわけだ。目の重要性が分かり、記号化のやり方も分かる。目を記号にしても鑑賞者は目として認識する。そこも含めて、10 分で描く場合は、かわいく（美しく）見せる要素を残しつつ、描き過ぎないことがポイントとなる。

大きいとかわいい !?

一般に、体や顔に比して目や黒目が大きいとかわいく見える。女性が化粧で比較的目に凝るのも目の見え方（大きさ）で印象が変わるから。一時期の少女マンガで目が極端に大きいのもその表れか。全体の中で目の占める大きさは大切だ。また、左右で目の大きさを変えれば、顔の角度や向きを表現できる（P.37 等）。喜怒哀楽でも大小が変わる。大笑いしたり大泣きすると目は細くなる。驚くと広がる。“大きければ良い”というわけではない。ウィンク、伏し目がち、目を閉じる等、目の開閉である感情や情景を表現するのも大切だ（P.100）。目尻を長くすることで色気も出て来る。

目線で彼女の機嫌も分かる

顔の中で目を置く位置や、黒目の位置でどちらを見ているかを表せる。黒目に白い点を置くことでも視線を感じさせられる。上目づかいにすると受け身で甘えている感じ。正面向きでまっすぐ見つめると受け手に強い印象を与える。目を逸らすと直視よりやわらかい雰囲気になり、思考中の様子や何かを注視している情景を描ける（P.53 等）。マンガの下描き等で、顔の外枠を描いた後、中央に十字のラインを描くのは、目の位置を決めるガイドでもある。こうして目を決めると、顔や体の向き、顔の造形や表情を決めやすくなるのだ（P.133）。両目が近い、離れているでも感情やキャラクター性を出しやすい。

目は、手のように手軽に練習しづらい。人物写真をモチーフに描いて“自分にしっくりくる目の描き方”を模索してみよう。眉との関係、まつ毛の表現、髪で部分を隠す等々、目元だけで取捨選択が必要な要素がたくさんある。目で語っても、しゃべり過ぎには注意が必要になるかもしれません。

【編集部】

FASHION

ファッション

顔や仕草だけでなく、服装にこだわることで女の子の魅力をアップ！　章前半では、学生の制服を中心に、後半では洋服や和服等を取り上げます。







周囲のオーラのようなものは、時間があまったので付け足しました。気を付けたことは、スラッと立っている感じを出すこと。服のシワもほとんど省略していますね。



ほっぺのラインは個性を出す

顔のアップでは表情よりも髪型を重視していますね。顔の輪郭は好きなタイプがありまして、ほっぺたが少しぽっちゃりしたもの。それを描いたのがこの絵になります。



眼鏡をかけて、なおかつ手で持っています。この場合、顔のパーツのバランスが大切で、顔に十字線を引いてから描きました。

顔や、体のひねり、足の角度等。10分で描くには最適な素材が揃っています。教材としては非常にいい絵です。



台に足をかけていたので、すごくバランスが悪いポーズですよね。服にもシワが多いし。左肩を下げて、左から右方向へ体を傾けています。そういうバランスを大事にしています。



すごく背が高い人。それで座っているので、スラッとした感じを出しています。腕と腰辺りの服のシワにもこだわっています。

腰のラインが見えるように

これは腰のラインが見えるように描きます。そのコツとしては、右肩を上げて左肩を少し下げ、腰はその逆。左足へ重心を持っていきます。

体の流れに合わせた服のシワも重要です。腰の反り具合に合わせて少し服が後ろに膨れています。



風による自然な動き



これは俯瞰視点です。高いところから撮ってる写真がベースです。風が左から右へと流れていますね。それに合わせてスカートや髪の毛の動きを意識しています。

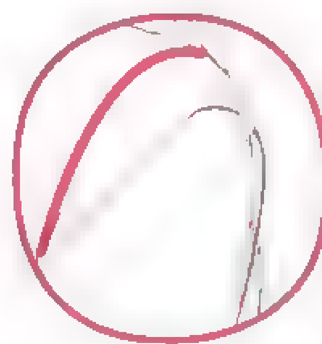
両足の距離と角度に注目



これは座って、後ろの椅子にもたれかかって座っています。気を付けて欲しいのは、両足の距離と角度ですね。これでヒザの閉じ具合が分かります。

女の子の正面に回り込むとパンツが丸見えのはずですけどね（笑）。そういったことを思い描くのも、絵を描く際には重要なことですね。





今になって見てみると、この左肩の線が失敗していますね。本来なら上に線を引かないと、肩幅が広いように見えます。

昔は、1度首下に野球のホームベースのようなものを思い浮かべました。そこから肩、腕が出るようにしています。



これはバランスですよね。あとは、この少し見える太ももがポイントです。左太ももは見えないと思っていたので、黒く塗り潰しています。今思えば白のままでも良かったですね。

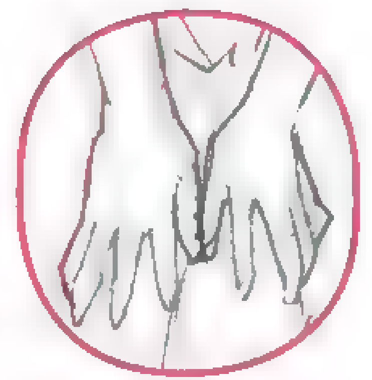
上半身を丁寧に描いていまして、特に顔と首元ですね。顔はすごくいい笑顔だったので、モデルの雰囲気をそのままにしています。首元はリボンが分かるように描いています。







少し、前屈みになってますね。お尻を少し後ろに突き出しているわけです。そういう点も気にしながら描いています。



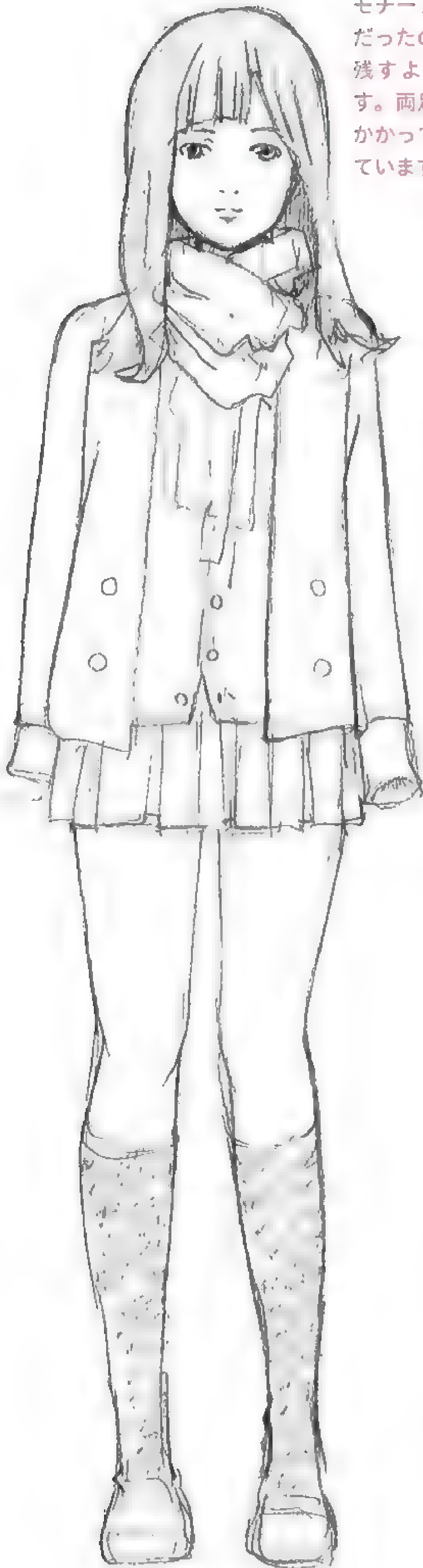
前屈みの姿勢を描くために。肩の位置と角度、手の置き場所に特に注意しましょう。



これは右側に重心が寄っています。そのため、腰と足の流れを意識していますね。腰のひねり具合等が私の好みなんですよね（笑）。



アオリの感じが好きです。なので、自然にこういう絵を描いてしまうんですよね。ちょっと体の向きが複雑なので、筋肉の流れを大切に。



モチーフの写真が棒立ちだったので、その感じを残すように描いています。両足に均等に体重がかかっているように見せています。



斜め上からの視点の際は、まず頭はまっすぐに描きます。それで途中から徐々に斜めにしていくようにしています。そして、スカートの曲線はお尻の存在を意識して入れるように強調します。

これは、まっすぐ立っていないですね。実は情景として細い堤防を歩いていてて、さらに風が吹いているんです。左からの風を受けているように髪の毛やリボン等も流れを強調しています。





肩から下は、右手で眼鏡を持って、左手は右太ももに置いている。だから、すごくひねりがあるんですよね。全体的に満遍（まんべん）なく力を入れて描いていますね。

腕を後ろに伸ばして、少しアゴと胸を突き出している女性ですね。セーラーの特徴的なリボンや襟をすごく丁寧に描いています。あと、鎖骨と首の線にも注意してますね。

カッターシャツの上からカーディガンを着ています。この際気を付けるのは、首元がしっかりと絞まっている感じを出すことです。ネクタイをしているので。



これはパーカーとスカートのシワ、ポーズと体のひねりが完璧でした。思わず描きましたね。後ろに少しもたれているように描きます。

顔回りや、パーカー等に描く上で力を入れようと決めていました。なので、あまり省略してはいないですね。



描いていないんですが、右の左肩が少しだけ後ろの壁にもたれているんですよね。なので重心と背中のラインが若干右上がりになっているんです。

背中が壁にもたれているため、腰辺りにシワが多くあります。



太もものサイズを意識

ヒザを曲げた時に太ももとの境目に線が出来ます。それと、その奥に太ももの丸いシルエットが見えます。それらを描くだけで魅力が出ます。



前傾姿勢は重心がポイント

手はポケットに入れたまま足に置いてます。なおかつ前のめりな姿勢なので、角度と重心がポイントです。シワの流れで、力のかかっている方向を描けると良いですよね。

手がちょっと独特な形なんですよね。ピースなんだけど、ちょっとピースになり切ってないような(笑)。やっぱり手の表情は大事です。



顔の向きをただ真っすぐ描くんじゃない。表情が見えないような角度でちょっとアオってるのがポイントです。





胸の立体感＝服の立体感

足の微妙なカーブを表現しました。それと、胸の立体を意識して描くことですかね。それが服の立体感を出すことにも繋がるので。



ペットボトルは意外と硬い線で。それと女性っぽいしぐさが対となると面白い。目と髪だけで「女の子」に見せるのも楽しいですね。



ちょっとテイストを変えて、目をマンガ風に描いてみた１枚ですね。少し不思議な座り方をしてます。



これはもうアングルとポーズが、男性キラーという感じ（笑）。指先の動きや表情から、ちょっと待ちくたびれてる感じとか。イラッと感みたいな雰囲気を出しています。



この絵は、風を感じさせたくて動きを多くした１枚ですね。右足に重心が乗っていて少し傾いています。左足は浮いているのが分かるようにしてます。



勢いだけで描きました。その分の躍動感はありますよね。黒の色鉛筆で描いたから、塗り方も豪快に出来ました。それも面白かったかなと。



ボタンを描くのは細かな作業になるので面倒ですね。シワの流れ方によって見え方を変えないといけないので。いったん後回しにして、最後に付け足していきましょう。



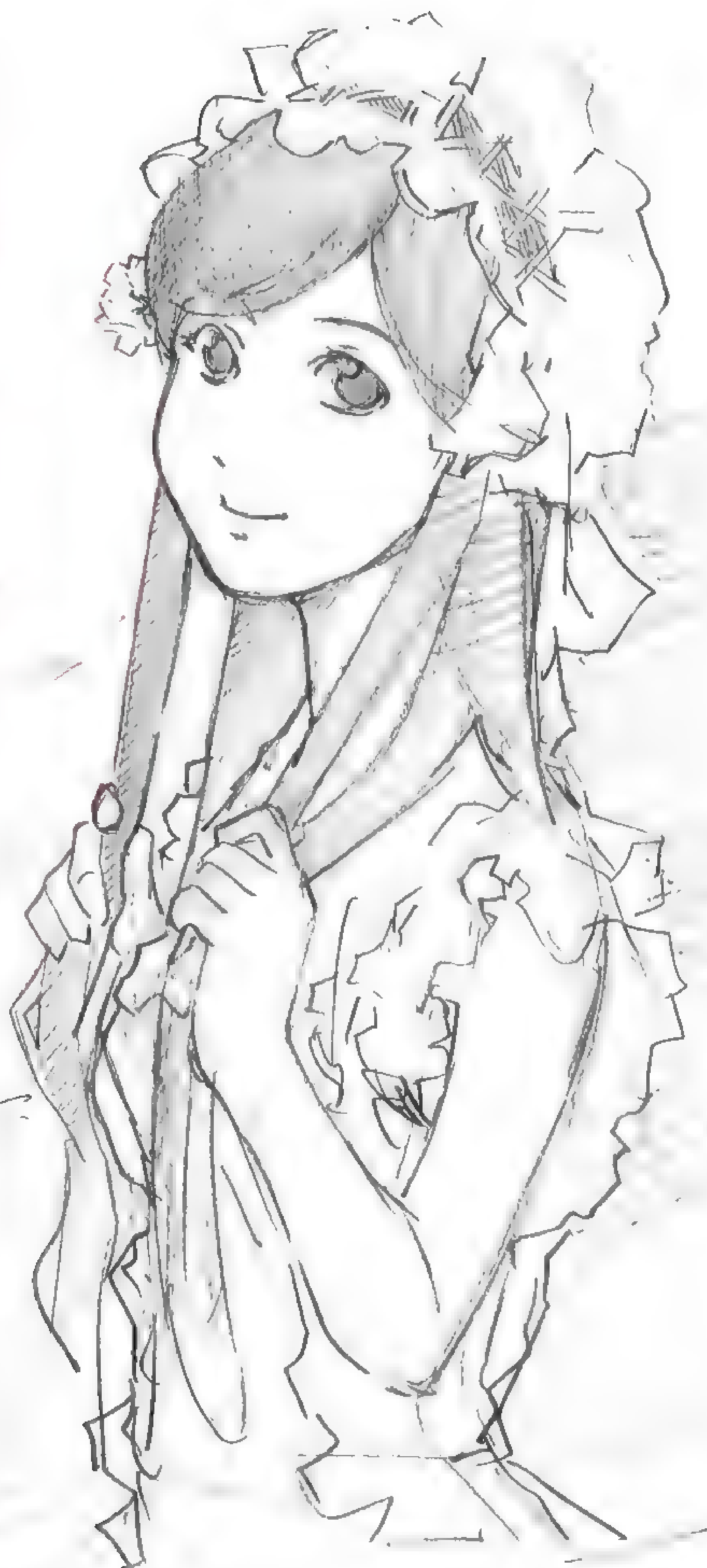
振り返っているポーズ。なので、腰骨をひねっているというのが分かるように。さっとラフな線で決めてから描くのが良いかな。

細かな部分は後回しに

メイドさんの絵ですが、10分でメイド服まで描くのは物理的に無理。なので、先にシルエットを捉えて線を描き加えました。それで雰囲気が伝わるようにしています。

本当は時間をかけて描くなら、エプロンがあったり、エプロン紐があったり。背中でリボン結びをしてたり…。いろいろ抑えたいところ。

メイド服よりもむしろ、髪の毛を掴んだ手に視線が行くように。そこもポイントの1つ。





着物の特有のクセ

着物は重いからあまりシワが出来ません。意外とすっと描けます。帯で締めた腰に向かう背中の“たるみ”の線が描けると良いですよね。着物の柄まで入れると描くのに少し時間がかかりますが。



覚えておきたい線

着物だから体のラインはある程度無視できます。ですが、座ると、腰からお尻にかけてゆるやかな曲線が唯一出ます。忘れずに。



頭の装飾もいろいろ。被り物は、楽しくて派手な究極ですね。ちょっと上から覗き込んだ鎖骨の辺りが実は描きたかったところ。上げた右手と、少し見える指が、動きを付けてます。

これはまさに服が主体の絵です。服以外、顔なんかは薄めにサラッと描きました。





ちょっと露出多めのチャイナ服（笑）。手にはオペラ・グローブを着けたり、よく見たら紐パンにしていたり。細かな点までこだわっています。



ローアングルへのカメラ目線が特徴的な１枚。顔は、両目のラインを決めてバランスさえ取れれば描けますね。腕はヒジから下のぷっくり感を意識してます。

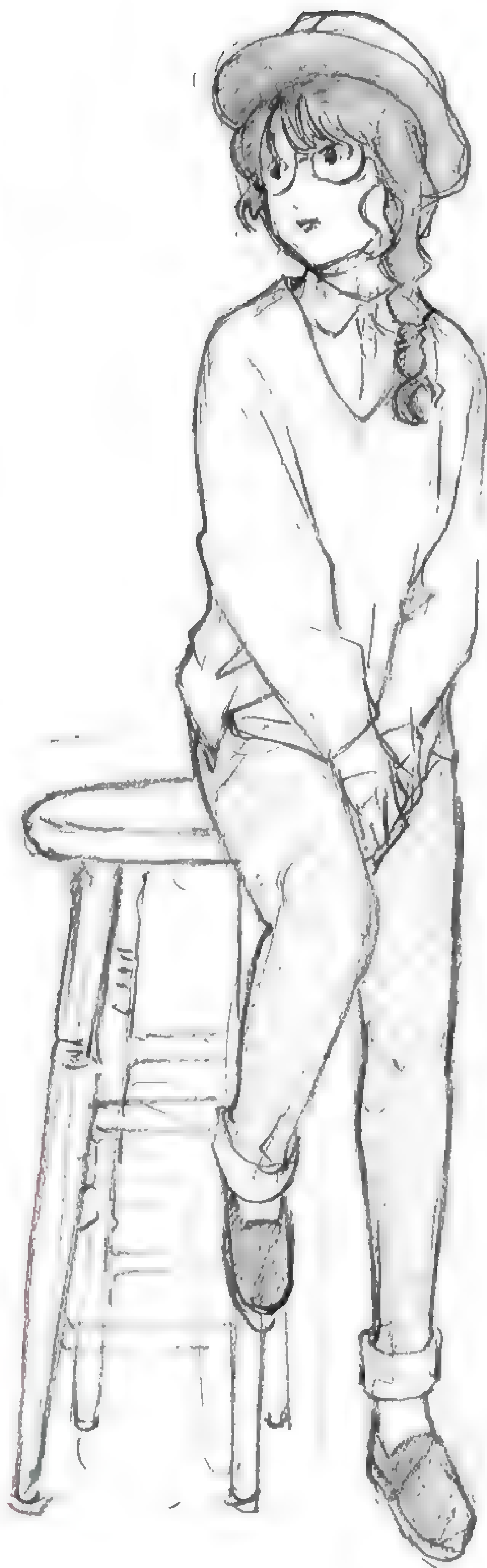
立体感を出すために

うつむいてる感じの絵です。思いっ切り下を覗き込んでいるのがポイント。その分、服の胸の辺りが下に向かって広がっているように描けると立体感が出ます。





カメラの向こうから覗き込んでいる感じのポーズ。体の軸がすごく左肩の方に曲がっています。その分右肩上がりになる。バランスに注意ですね。



オシャレな女の子のちょこんと座る感じがポイント！　少し下からのアングルで描くと、まっすぐな右足は、パースを取るのに良い練習になると思います。

飲み物を持たせるとオシャレ感がアップします。女性を描く時は、やっぱり肩から腰へ向け、細くなっていくことを意識するときれいになりますね。

棒立ちしてるけど、シワが出ないような重い服を着てます。そういうスラッとした感じを意識しました。



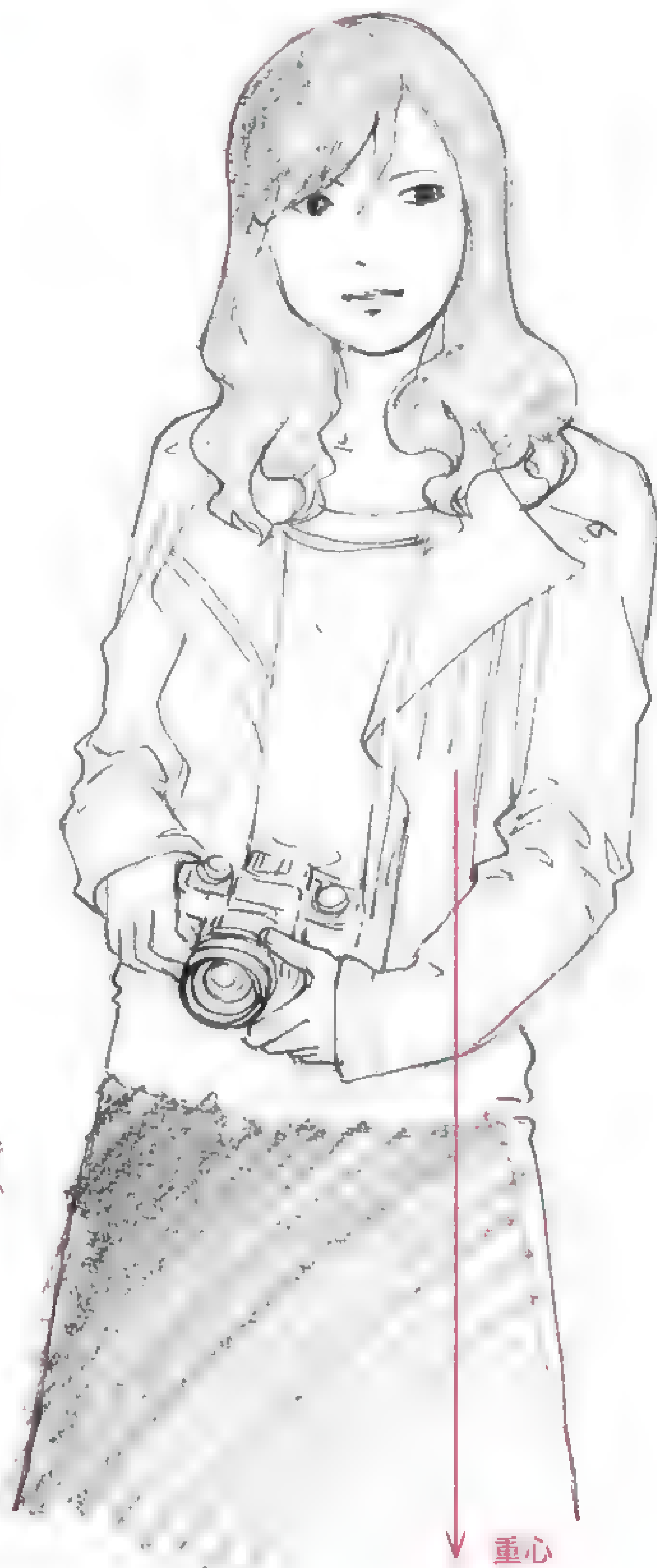
外国人の違うところ

外国人の方がモデルなので、肩のラインが日本の人とは違うんです。なで肩じゃなくって、しっかりした横の線がある肩になりますね。

壁に寄り掛かっているので、服やカバンが前に押し出されるんですよね。ちょっと体が太く見えがちですけど、リアルな雰囲気を出すならこうかなと。



服のシワを描きたくて絵にした１枚ですね。ピタッと体のラインが出る服なので、どうシワが入るのかを考える練習にもなります。気持ち良く描けました。



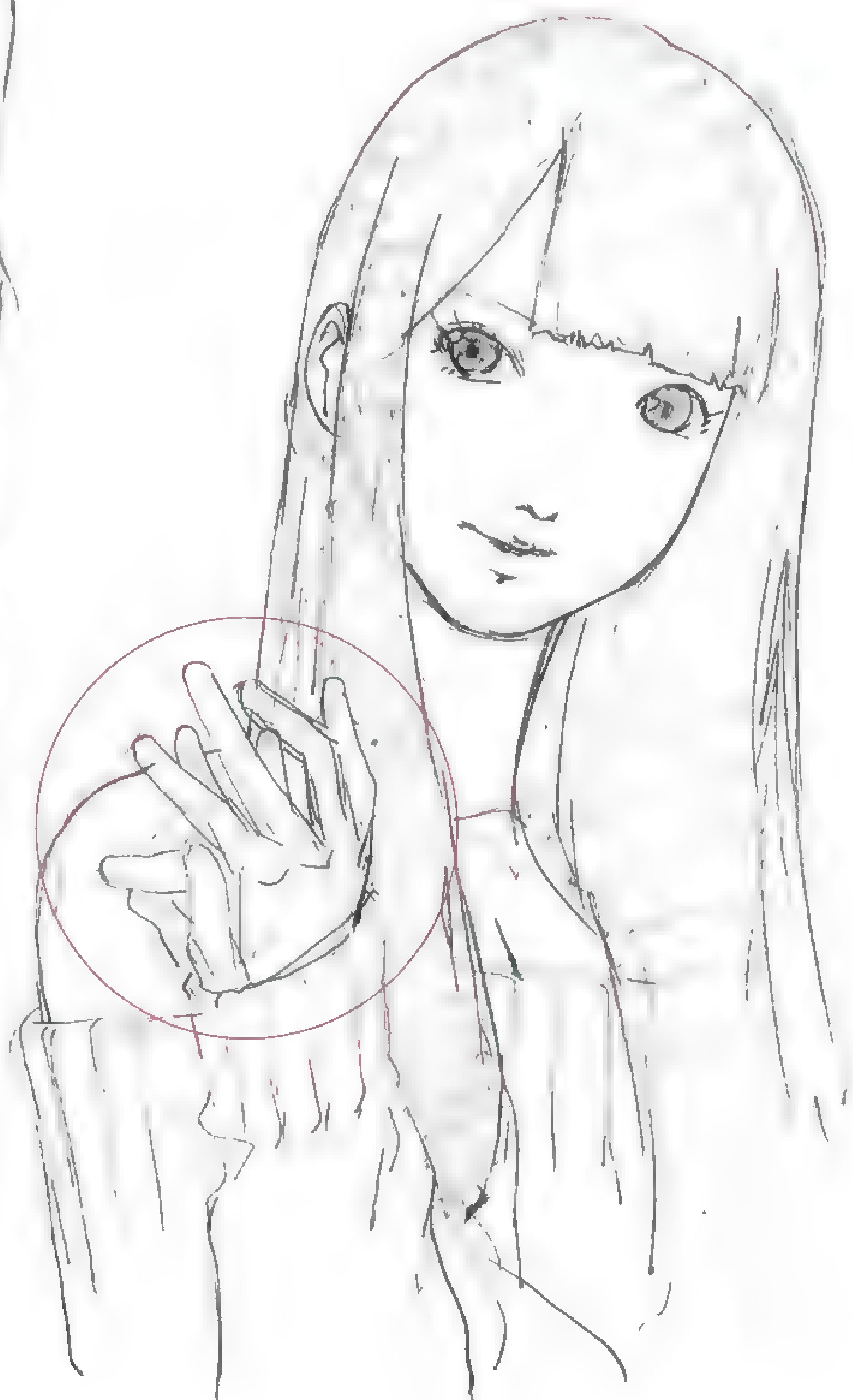
棒立ちしてる感じです。でも、体の重心は左足にかかっているんですよね。



ポーズやアングルにこだわることよりも、髪型や服、アクセサリーに時間をかけた１枚。簡単にですが、ネックレスはチェーンまで描きました。

萌え袖がかわいいから描こうかなと思いました。その分、他の部分はある程度あっさりと描いてます。まぁ、オシャレ感は出てますね。

肩出しセーターが描きたくって。柔らかそうな丸い肩はもちろん注力して描きましたね。





体はただまっすぐです。でも服が斜めになっているので、アンバランス感が出ています。そこが面白いですよね。



マフラーのシワをあえて描かずに立体感を出そうと思った絵です。女性の右肩部分にあるマフラーの唯一のシワが、立体感を出す仕事を担ってくれてますね。



顔や体は簡単に描いています。服の雰囲気を出すために柄やシワを描く時間を多く取りました。だから髪で片目を隠しています（笑）。



だぶだぶな服は体のラインが見えづらいですね。唯一見える胸を強調する１本のラインがポイントになります。膨らみ感をパッと出すことは大事なので。



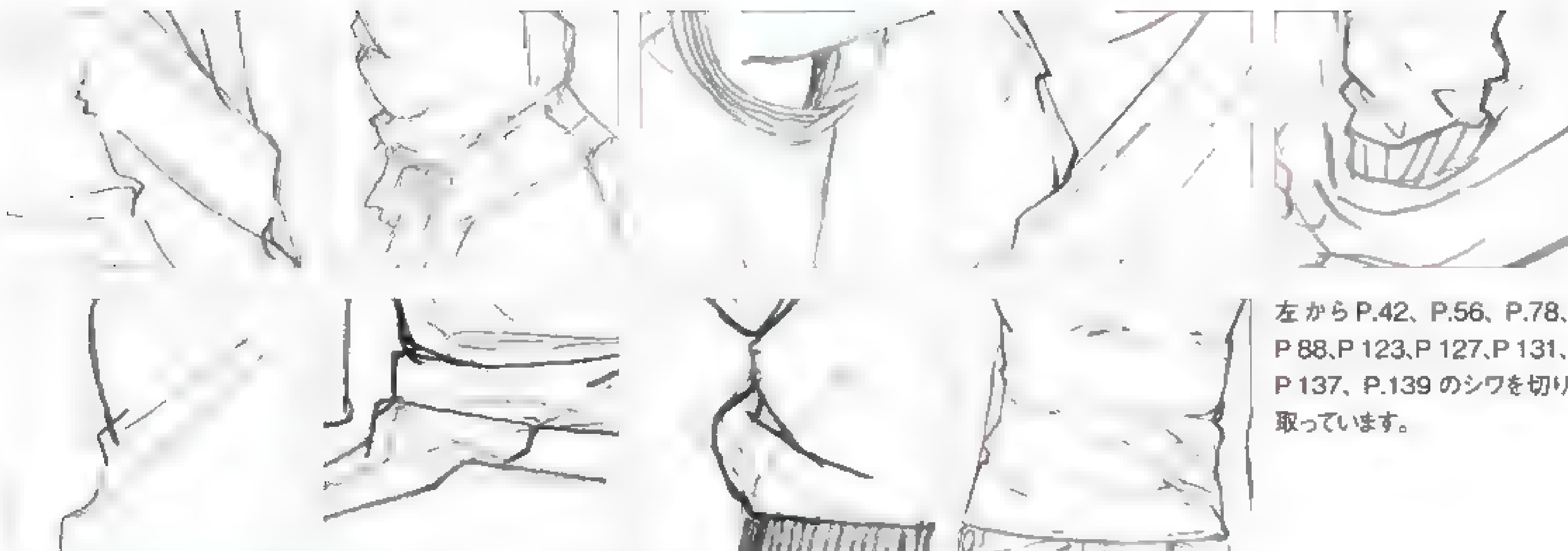
洗濯したての、パキッとしたシャツの感じを出すために、右腕の中心に1本のラインを引いてます。これがあると、ちょっと固い質感のシャツに見えるので。

風を感じるような流れを意識して描きました。髪の毛の長さも、風で揺れるならこのくらいかなと決めてサササッと。シルエットを決めて描ければ楽です。



10分スタディ

シワを描く



左からP.42、P.56、P.78、P.88、P.123、P.127、P.131、P.137、P.139のシワを切り取っています。

シワには出来る理由がある

服のシワは、衣類の下にある体のフォルムを見せる。体の凹凸を布が覆っているので凸から谷間へシワが寄りやすい。また体の動き（伸縮）によって引っ張られて出来るシワもある（P.88等）。服の構造と筋肉の動きを何となくでも把握しておくとシワが出来る理由が分かる。体を伸ばして出来るシワは服も伸びるのでまっすぐ。縮めて出来るシワは、服が寄るので入り組んでいて丸みを帯びている。体の中でも関節や構造によってシワが出来やすい場所がある。服の縫製によってシワが出来る箇所もある。体の構造と服の作りは微妙に絡んでいるので注意しよう。

また服の生地の質感でもシワは変化する。一般に硬くてゴワゴワしたもの（着物等＝P.130、131）はシワが出づらく、在っても大きいシワになる。やわらかい生地は細かいシワが寄りやすい。プリーツスカートをはじめ、服のデザインでわざとシワを寄せている物もある。服の特徴を伝えたいならそこはある程度描いていきたい。

服と体の密着度によってもシワが変わる。体のラインにぴっちりしていると細かく小さいシワが入り、ゆったりした服はシワが少なめで、凸部分から大きいシワが流れる（P.56等）。

スーッと引く適切なラインを

シワこそ、どれを描き、どれを略すかが勝負。見えるすべてのシワを描くと絵のポイントがボケる（P.42）。「胸や腰の張りを見せたいから」「肩や脇のシワで挙手の動作を伝える」等、必要性を選び取るようにしたい。

体が床に着いたり、走ったり、風を受けたり。そんなことでも独特なシワが出る。これは描写が難しい。だがマスターすると着地の感触や疾走感、動きを演出できる（P.127等）。

人物が小物を持つ場合、例えば鞄等でも材質によってシワの表現が必要となる。皮製／布製／ナイロン製等でシワは変わる。鞄に入っている物の重量でもシワの入り方が変わる。この辺は日頃の観察で掴んでいきたい。

光が当たるとシワは影を生む。シワを練習する目的なら、この影も一緒に描くと理解しやすいかも。絵に立体感が生まれ、布の中にある立体も視覚化しやすくなるため。

たかがシワ。されど体や服の構造を伝え、リアル感も導き出してくれる。10分で描くなら必要かつ適切なところにスーッと1本引けるか否か、その感覚は重要。これはかなりの枚数を描いて勘を掴んでいくしかない。

体のシワも大事な情報

同じシワでは、体のシワもある。顔のシワは骨格や筋肉のたるみや動きで生じる。笑顔等の表情を表すのには良い。だが、あまりに描き過ぎると顔がシワシワになるので注意。体の部位の分かれ目にもシワは出来る。首、肩、ヒジ、脇、腰、股、ヒザ等。これも捻じれや動きで適切なラインを適切な長さでスッと入れたい。例えば、ノースリーブで脇の下にスッと入るシワ。これがあるだけで色っぽさが違う（P.78）。1本の線をなめてはいけない。

【編集部】

写真を描く

ここでは実際の写真と、描かれた絵を比較していく。吉田徹がどのように写真の情報を捉らえ、何を省略し、どうアレンジしているか。具体的に見ていきたい。



モデル：くにえださわこ　泉水しん　末吉れいら　浦田瑞希　ソ　稲治直子　溝部かぐら

バランスの取り方

全体のバランスを取るには、顔と腕、ヒザの距離感を事前に決めます。そこから描き進めていくのがポイント。





アオリの入った顔

アオった顔を絵的に整えるにはアゴから首への奥行きが大事です。顔前面の目と口の位置を正確に取るといいですよ。

















1 写真の模写ではなくかわいく描く。そのためメガネの位置を実際とは変えました。

2 実は難しい横たわる人の真俯瞰の絵。寝ている姿勢の脱力感を微妙な背骨の曲がり方で表現します。

3 写真の構図との違いに注目。顔の向きと仕草でかわいらしさを強調するため意図的に変えてます。

自撮り

自撮りに多い構図は、カメラを持つ腕が手前にあること。それをイメージさせられるよう、架空のシワで奥行きを出します。





作業する人

こういう構図は手元と目線が揃うようにするのが大切。そうすれば壁を描かずとも見る側に壁をイメージしてもらえます。















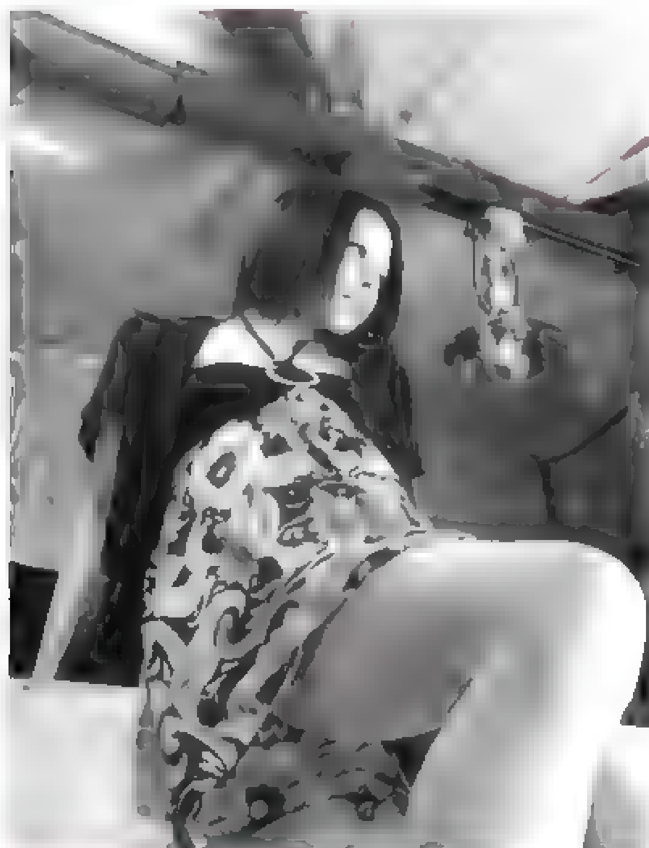
1 微妙に顔の向きを調整しました。表情が見えやすいアングルにすると見る人の意識もそこに注がれるので。

2 顔と体の軸が微妙にねじれています。体の向きは襟元や柄で表現しました。

3 これも少々アレンジを加えてます。写真よりも姿勢を良くするため、実際よりも首が立った状態に描きました

セクシーさを強調

セクシーさをアップさせるため少し傾いた上半身を起こしました。さらに胸を張った状態にしてみました。

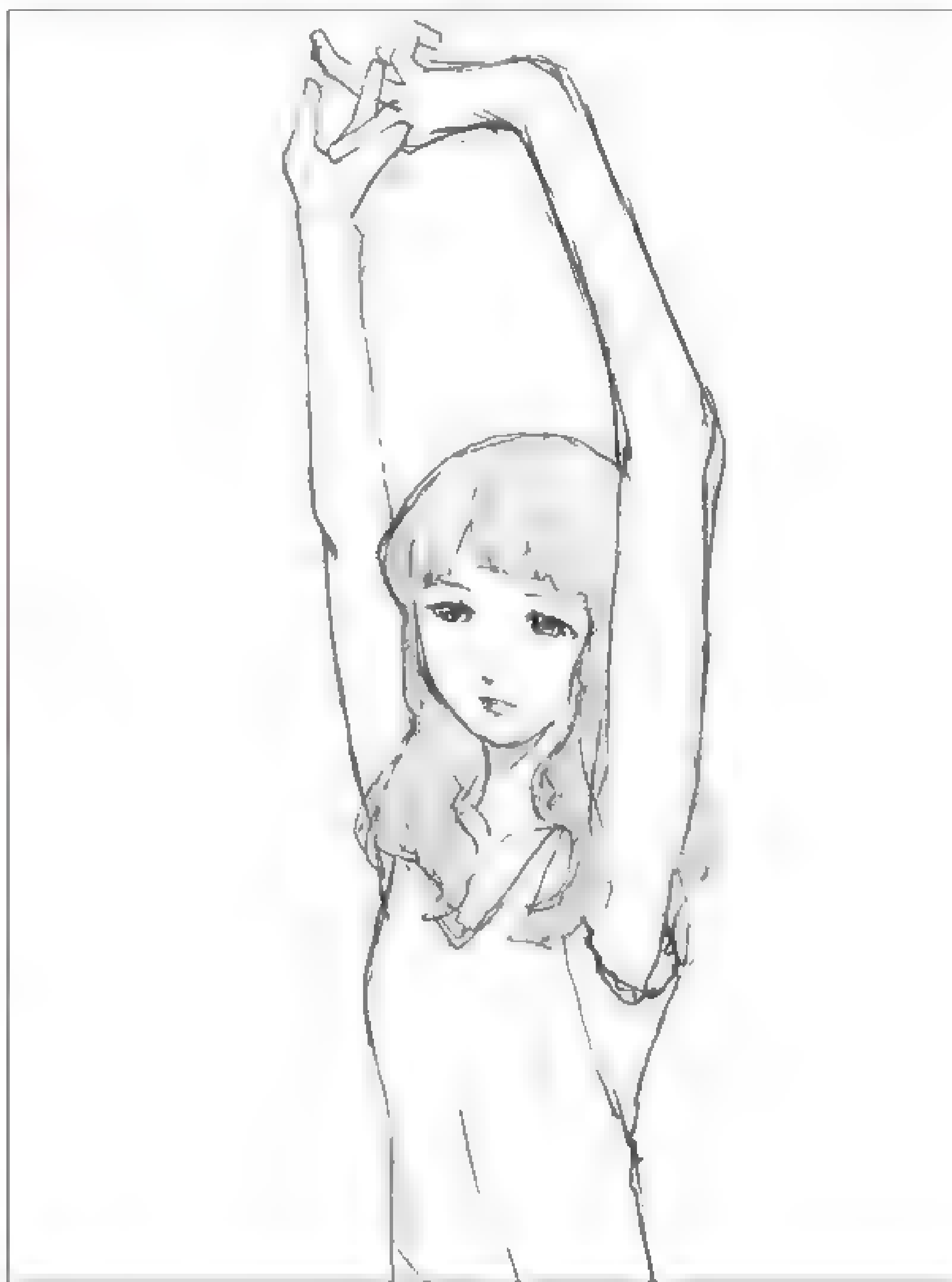




動きのあるポーズ

伸ばした腕の長さは注意しましょう。両肩の位置の違いや組んだ指もよく観察することが大切ですね。





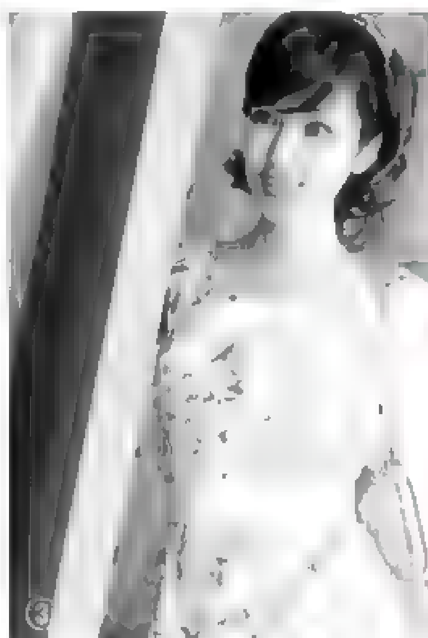












1 普通の立ち姿で難しくはありません。傘の持ち手部分と腕のバランスに注意しました。

2 黒い服だったのでシルエットで簡略化しました。その分、首より上の描き込みに時間を割きました。

③シンプルな服なので胸元のたわみや胸のシワの再現を意識しました。そうすれば絵に立体感が出てきます。

フリルの服は

キュートな服の感じを出せればと。ひらひら部分の表現はあまりディテールに捉われないようにしましょう。





なびく髪の魅力

意識したのは髪の毛のなびきですね。それと服に出来たシワのたるみで、布の質感を表現できたらなと思いました。















1 頭、上半身、下半身がねじれたポーズ。服のシワで骨格のねじれを表しました。

2 顔にかかった髪の毛。ここがアクセントになってます。こういうものが何気ないポーズも引き立てます。

3 上半身を支えている手と腕の力の入り方の表現がポイント。交差させた足首が少女っぽさを漂わせるカギ

楽器の演奏

アングルと腕の位置の表現を意識しました。パースも付いていますが、まずは写真を見たままにラフを取るのが大事。





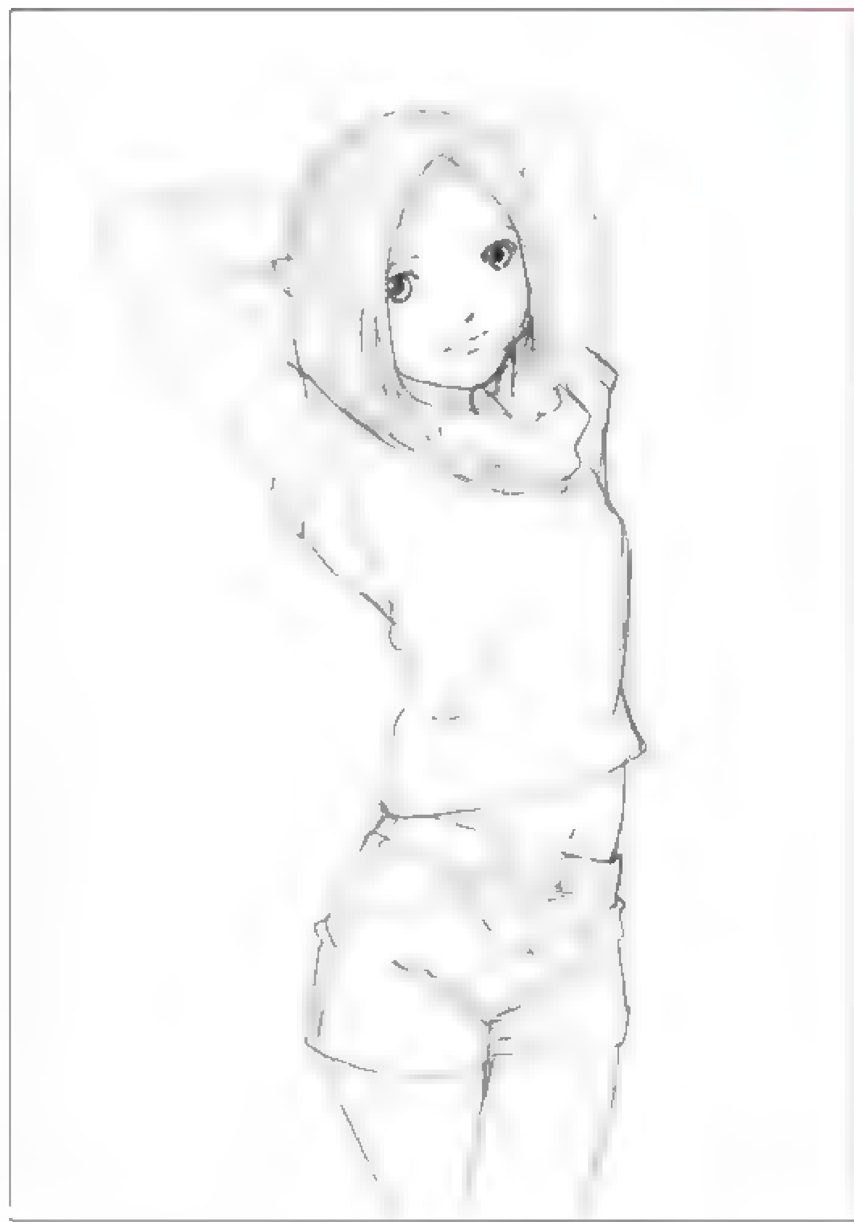
関節の曲がり方

体重のかかっている腕の曲がりの見せ方がポイントですね。ヒジの線と腕の輪郭線、この２つで表現しました。















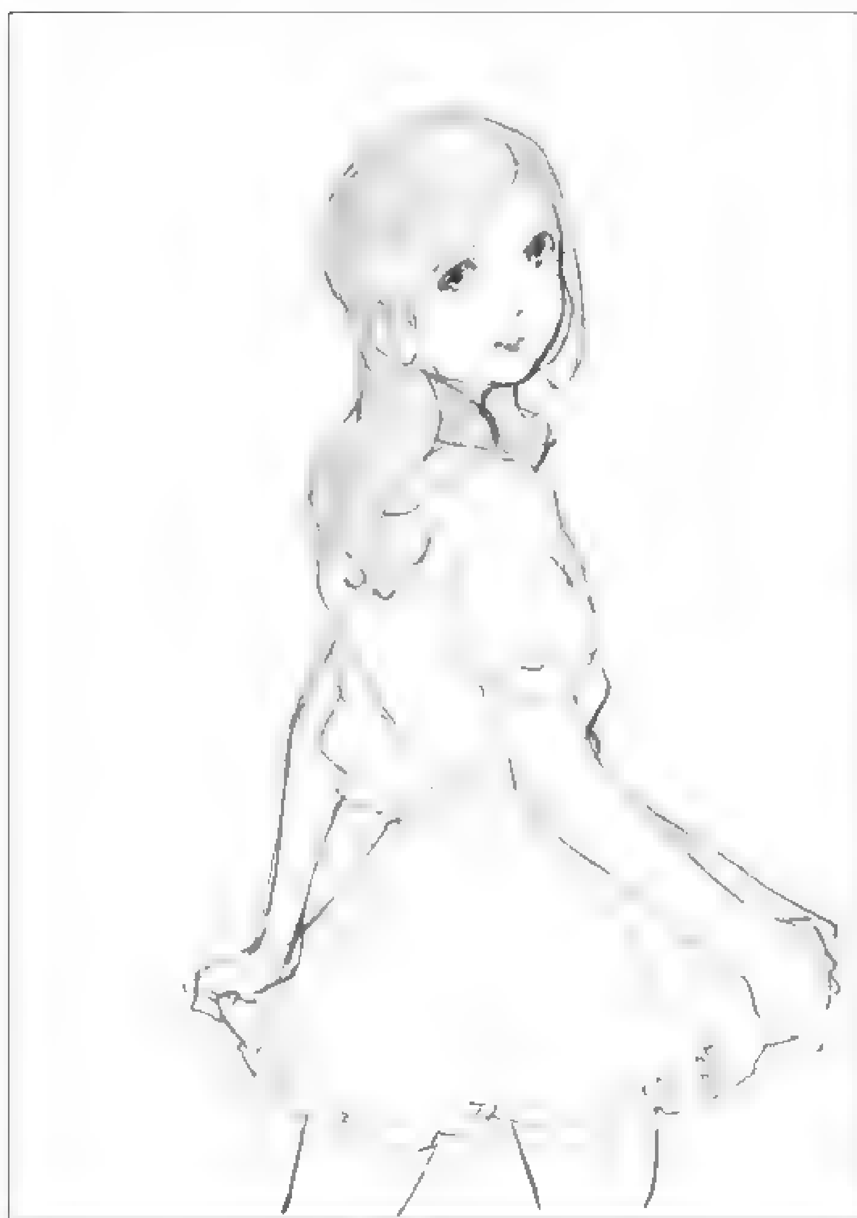
1 少し前かがみになった上半身、まっすぐ下に落ちる服のシワ。服のゆったり感も大切。

2 言わずもがな、この絵のポイントはおヘソ（笑）…は冗談ですが、体が反った状態を最低限のシワで表現しました。

3 瞳を閉じた状態の笑顔。僕の表現では珍しい。線だけで描きましたが、やり過ぎるとマンガ絵になるので注意を。













1 本の重さを出すにはヒジの曲がり具合の表現が重要。左ヒジの内側に少ない線で表現します。

2 スカートの裾から延びる足で色気を出します。前屈した姿勢は変えず、アングルを変更して描きました。

3 振り返りの表現は姿勢や服のシワだけでなく目線でも演出できます。髪の毛の間から見える首も重要ポイント。

応　用　編

アタリを取ったり、線の強弱を付けやすいのが鉛筆。では、これがサインペンになったらどうなるのか？　吉田徹が実践する一発描きの速描術と、独自の上達法までを紹介しよう。







B 4サイズの紙に鉛筆で下描きをしてからサインペンで描きました。鉛筆とは違ってやり直しが効かないので勢いを大切にしました。

B 4=364mm × 257mm



これもＢ４サイズの紙にサインペン。髪の毛のサラサラした感じを出しながら、顔の陰影をグレーのマーカーで表現しました。



こちらもＢ４サイズの紙にサインペン。全身像です。紙が大きいので、人物から引いた構図ですけどある程度、顔や靴、背景等の細部も描き込まないと絵にならないんです。



これもＢ４サイズ。意識したのは腹部のたわわさ(笑)。そこから腰、太ももの滑らかさを、勢いの良い曲線で表現しました。



これは鉛筆の下描きなしで、サインペンの一発描き。紙はＡ４サイズ。顔の輪郭は線ではなく髪の色の有無で表現してます。



同じくサインペンの一発描き。こちらも髪の毛の影部分で顔の輪郭を表現しました。少し失敗してますね（笑)。



色ペンでの一発描き。普通、立ち姿はほぼシンメトリーなので、体の左右
のデッサンの狂いは、絵を裏返し、透かして見てチェックします。



これもサインペンの一発描き。一発描きの場合は大体3～7分ぐらいで描いてます。消しゴムで消す時間も不要なので。



これは3分で描いたサインペンの一発描き。あえて顔の輪郭線を描かずに、線を少なくし、澄んだイメージを出しました。



初めてサインペンを使った一発描きです。髪の毛の描写等、線の扱い方に
戸惑いがありましたね。



一発描きで3、4分で描いたもの。見る人の意識を顔に集中させたかったので、それ以外はあえてラフに。



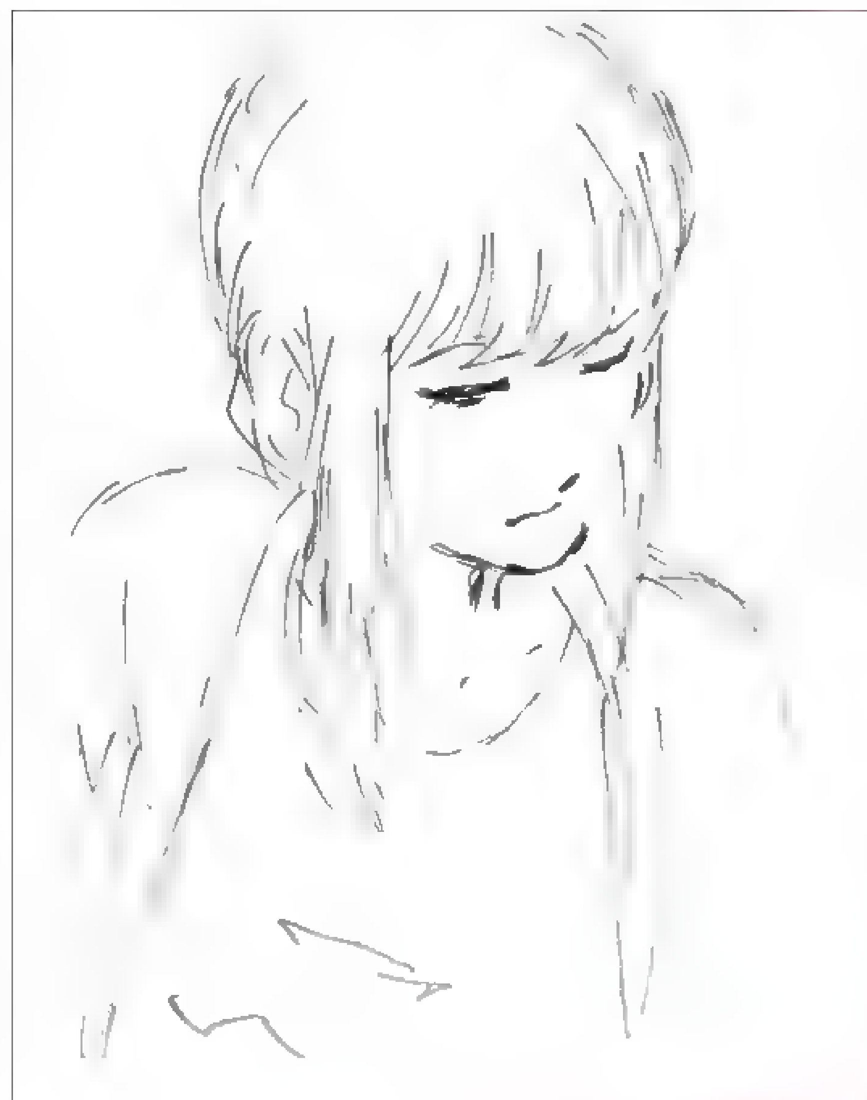
これも顔の輪郭がありませんね(笑)。瞳でアンニュイなムードを漂わせたいと考えて描きました。



サインペンを使う時でも、女性のしなやかさを出すには出来る限り曲線で
絵を構成します。この場合、髪の毛や肩、脇の下の曲線が要ですね。



サインペンで、多分３分ぐらいで描きました。体の面積が少ない分、割と顔の描写に専念できましたね。



サインペンで短時間に描く時、慣れるまでは短い線を何本も繋いで描くのもあり。徐々に長い線を引けるようになります。



15 分使ったサインペンの一発描き。顔と髪の毛の表現にこだわりました。これもアゴの影で顔の輪郭を表現してます。



かなり初期の絵ですね。鉛筆の下描きにサインペンで仕上げています
ディテールではなくフォルムの描写に注力しました。



鉛筆の下描きの上にサインペン。中期の作品です。しなやかさをサインペンで表現しようと線の引き方で試行錯誤していました。



割と新しい絵です。鉛筆の下描きにサインペンですが、線に迷いがなくなってきています。描き続けることで描線は見つけていけます。

[illegible] 両手描きで描写力UP！



左の絵は利き腕ではない方で、サインペンで描いた絵です
普段は使わない神経や筋肉を使って描いているので思うような線も引けません。８分かけて描きました



左の絵を描いた後に、同じサインペンを使い、利き腕で描いた絵です。１度描いた絵なので下描きなしですが、スラスラと描けました。こちらは7分で描きました

利き腕ではない方で約６分



利き腕で約４分





P170の左と同じ方法と条件で描いた絵です。何度も同様の練習をしているので、利き腕ではなくても多少線が引けるようになっています。思うようには引けませんが。



この練習をすることで、通常よりも描線の微妙な強さが簡単に調整できるようになってきます。一発描き上達の方法としては効果的だと思いますので、お試しあれ

利き腕ではない方で約６分



利き腕で約４分



番外編 プラス５分で表現力UP！





P.145からの「写真編」の何枚かを、それぞれ15分かけて描いたものです。わずか5分の差。でも、鉛筆の濃淡をポイント部分に付けるだけでこれだけ高密度なイメージの絵に仕上がります。









鉛筆はグラデーションを付けるのに適した筆記用具です。スカートの中の太もも、顔の影の部分等、斜線を引いた上を指で軽くなぞれば簡単にグラデーションを付けられます。わずかこれだけのことで表現の幅が広がります。

あとがき

僕はアニメーターになる前も、なってからも、きちんとしたクロッキーやデッサン、いわゆる王道と言われる作画技術を習ったことがありません。基本的には独学…というより我流のまま現在に至っています。

そのため、模写や似顔絵の類いはとても苦手でした。ところがひょんなことから2008年頃に、アニメ作品のキャラクターやメカのお題をもらい、リクエストに答える形で絵を描き始めたんです。僕の参加したアニメ作品だけでなく、見たこともないアニメ作品のリクエストに応じる形でいろいろなタッチの絵を描くようになっていきました。

やがてアニメキャラのコスプレイヤーの方(かた)たちから「自分たちを描いて下さい」と依頼されることが多くなりました。ですが、アニメキャラや衣装は何とか描けても、彼ら本人の顔だけは似せることが出来ません。それなのにコスプレイヤーの方たちは、僕が描いた絵を見て「かわいい！」「かっこいい！」と喜んでくれました。どのコスプレイヤーの顔も似ているどころか、僕が描き慣れている顔であるにもかかわらず。

その頃から写真を基に絵を描くことに抵抗がなくなりました。「似せなければ」というプレッシャーから解放されたからでしょう。それ以来、「どうせ描くなら楽しく描きたい」「それなら女性の絵がいいな」と、描き溜めてきた女性の絵の多くが本書に掲載されています。ほとんどの絵が基の写真の女性とはずいぶん違う顔になっています。場合によってはポーズも、アングルさえも違っています。でもそれでいいんです。僕は、描きたいと思った女性の絵を描き続けてきただけなので。

好きこそ物のなんとやら。「はじめに」でも書いたように、本書には絵をうまく描くための技術についてはほとんど解説していません。それは僕自身が基本となる技術を学んでいないからです。骨格や筋肉の理解して絵を描くことはプラスにはなりますが、知らなくても絵は描けます。むしろ理論や技術的なことに捉われて絵を描き進められないより、１枚でも多く絵を描くことの方が大事だと僕は思います。絵を描く力は、描き続けることで必ず上達していきます。

本書は僕なりの「楽しく女性を描く術」をまとめたものです。この本を読んでくださった方々が、それぞれの「楽しく○○を描く術」を見つけられたなら、それ以上の喜びはありません。

吉田徹



PROFILE

よしだとおる●アニメーター、メカデザイナー、アニメ演出家。アニメアール所属。1961年生まれ。20歳でアニメアールに入社。『装甲騎兵ボトムズ』(83)、『蒼き流星ＳＰＴレイズナー』(85)のトリッキーかつソリッドなメカアクション作画で脚光を浴びる。その才能はメカのみならず、人物描写にも如何なく発揮され、数々のアニメ作品で話題に。現在ではアニメの監督／演出でも活躍し、さらには実写作品も監督している。アミューズメントメディア総合学院、大阪コミュニケーションアート専門学校講師。2016年12月には著書『吉田流！ アニメエフェクト作画』(ボーンデジタル刊)も発表。

［TV アニメ代表作］

装甲騎兵ボトムズ（原画）／蒼き流星ＳＰＴレイズナー（メカ作画監督）
勇者王ガオガイガー（作画監督ほか）／機動戦士ガンダム SEED（作画監督ほか）
妖怪ウォッチ（作画協力ほか）／キャプテン・アース（演出ほか）
放課後のプレアデス（演出ほか）／双星の陰陽師（作画監督ほか）



玄光社 MOOK

吉田徹 10分で 女性を描くコツ250

著　者　吉田徹
編集人　勝山俊光
編集担当　切明浩志
発行人　北原浩

発行日　2017年2月17日初版発行
発行所　株式会社 玄光社
〒102-8716　東京都千代田区飯田橋 4-1-5
TEL　03-3263-3515（営業部）
FAX　03-3263-3045
URL　http://www.genkosha.co.jp

カバー&表紙デザイン　竹歳明弘（STUDIO BEAT）
本文デザイン　STUDIO BEAT

編集　有限会社リワークス
（菊地武司　加藤雄斗　山本恭太郎）
撮影　原地達浩　溝部寿孝

印刷／製本　株式会社東京印書館

JCOPY〈(社)出版者著作権管理機構　委託出版物〉
本誌の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。複製される場合は、そのつど事前に、(社) 出版社著作権管理機構（JCOPY）の許諾を得てください。また、本誌を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用であっても著作権法上認められておりません。
JCOPY　TEL：03-3513-6969　FAX：03-3513-6979、e-mail：info@jcopy.or.jp

©2017　GENKOSHA CO.,Ltd.
Printed in Japan



アニメキャラクターの作画＆デザインテクニック

オリジナル設定から考える

Ａ４変型判／ 176ページ
定価：本体 2,000 円＋税
ISBN 978-4-7683-0545-4



日常の情景を描く デッサンの基礎

デッサンのサンプルは全部で450点以上！

Ｂ５判／ 160 ページ
定価：本体 2,000 円 + 税
ISBN978-4-7683-0764-9



キャラクターデッサン 画力アップ講座

人物イラストの線画がうまくなる！

Ｂ５判／ 144 ページ
定価：本体 1,900 円＋税
ISBN978-4-7683-0788-5



キャラがかんたんにイキイキ動き出す 衣類のシワ実践マスター

最小限の線で効果的なシワを描くコツを学ぶ！

Ｂ５判／ 144 ページ
定価：本体 1,900 円＋税
ISBN978-4-7683-0520-1

Toru Yoshida's Style



吉田徹 10分で女性を描くコツ250

Drawing Women in 10 minutes